WWW.EMUTIME.COM emutime / 专业模拟器媒体 / 200410



VOL.29
人民币定价
10￥

KOF按键修改补完篇

电视游戏的市场竞争分析

先行者与致命毒药 Hng64

追寻梦的王国

P模拟之路

MagicEngine 教学篇

Java 平台模拟器大展



GAME BOY ADVANCE 本月推荐

1629 — 召唤夜—锻剑物语2



游戏产地：Japan 游戏类型：ARPG
发行公司：Banpresto 记忆模式：EEPROM
释出单位：Caravan 容量大小：128
语言种类：Japanese
推荐等级：★★★★







游戏介绍：游戏新增了主角变身的功能让玩家能够享受变身后的主角与召唤兽一同战斗的乐趣。

1630 — 超级玛莉欧弹珠台





游戏产地：Japan 游戏类型：TAB
发行公司：Nintendo 记忆模式：EEPROM
释出单位：Venom 容量大小：128
语言种类：Japanese
推荐等级：★★★★★





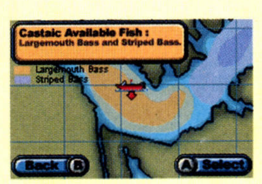


游戏介绍：玩家必须利用弹珠台搜集到一定的星星，才能取得与各关卡魔王对决的资格，藉由打败它们获得星光之钥，才能够与库巴魔王一决高下。

1634 — 职业钓鱼

游戏产地：USA 游戏类型：ETC
发行公司：Activision 记忆模式：EEPROM
释出单位：Venom 容量大小：32
语言种类：English
推荐等级：★★

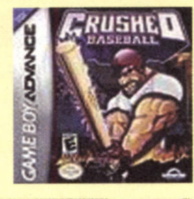




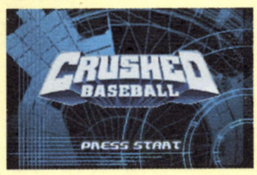


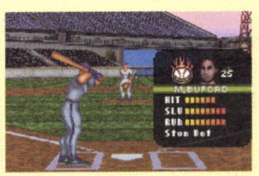
游戏介绍：在PS游戏平台上一度流行的钓鱼游戏，GBA中又一款新作，不过内容大同小异没太大的变化，喜欢钓鱼游戏的玩家还是可以试试。

1635 － 热血棒球



游戏产地：USA 游戏类型：SPG
发行公司：Summit Soft 记忆模式：EEPROM
释出单位：Venom 容量大小：32
语言种类：English
推荐等级：★★★

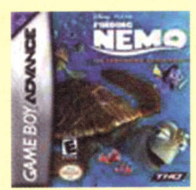






游戏介绍：美国一款另类棒球游戏Crushed Baseball，该作完全摒弃了目前越来越贴近真实的棒球游戏的操作系统而完全强调热血棒球的感觉。

1641 － 海底总动员－冒险再续



游戏产地：USA 游戏类型：AVG
发行公司：THQ 记忆模式：NO
释出单位：Venom 容量大小：32
语言种类：English
推荐等级：★★★★





游戏介绍：新作故事情节紧接前作之后，尼莫将帮助脱逃成功的动物们在海底找到新的安身之所，游戏中玩家可操作影片所有的主要角色来完成任务。

1643 － 爆裂鼻毛真拳－爆斗臭屁大战



游戏产地：Japan 游戏类型：FTG
发行公司：Hudson 记忆模式：SRAM
释出单位：Caravan 容量大小：128
语言种类：Japanese
推荐等级：★★★★★





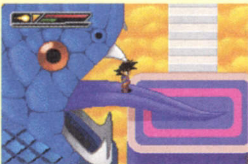


游戏介绍：玩家们可以从十三个角色中任选一个角色来进行对战。然后从各个关卡或是商店中收集卡片的话，就可以取得各角色固有的鼻毛技以及奥义技喔。

1646 － 七龙珠Z－布欧的愤怒

游戏产地：USA 游戏类型：RPG
发行公司：Atari 记忆模式：EEPROM
释出单位：Psychosis 容量大小：64
语言种类：English
推荐等级：★★★★★






游戏介绍：玩家所熟悉的《七龙珠》再次登场！尽管漫画已经结束许久，不过孙悟空、特南克斯、魔人普乌等人还是让不少读者、玩家无法忘怀。

1649 － 神奇宝贝－绿宝石版




游戏产地：Japan 游戏类型：RPG
发行公司：Nintendo 记忆模式：FLASH
释出单位：Independent 容量大小：128
语言种类：Japanese
推荐等级：★★★★★



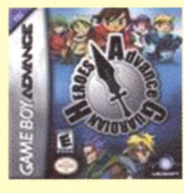




游戏介绍：此次游戏中更增添了新的神奇宝贝，及一位新的神奇宝贝训练师，而这次《神奇宝贝绿宝石版》更有 300 只以上的神奇宝贝！

1653 － 守护者列传

游戏产地：USA 游戏类型：FTG
发行公司：Ubi Soft 记忆模式：EEPROM
释出单位：Venom 容量大小：64
语言种类：English
推荐等级：★★★★★







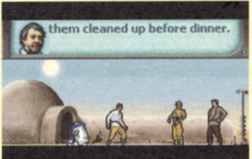


游戏介绍：本作品以卡通风格的人物造型，数量极多的单一画面上场角色以及华丽的招示与特效为玩家所知晓，是SS上大乱斗型格斗动作游戏的代表作。

1658 － 星际大战三部曲-原力学徒

游戏产地：Europe 游戏类型：ACT
发行公司：Ubi Soft 记忆模式：EEPROM
释出单位：Rising Sun 容量大小：64
语言种类：Multi
推荐等级：★★★★







游戏介绍： 在这个游戏中，玩家可以操纵天行者路克冒险并经历三部曲中著名的场景。游戏有特殊概念的合作单人模式及竞争多人联机模式。

1664 － 高尔夫小子-挥出胜利之杯



游戏产地：Japan 游戏类型：SPG
发行公司：Takara 记忆模式：SRAM
释出单位：Caravan 容量大小：64
语言种类：Japanese
推荐等级：★★★★







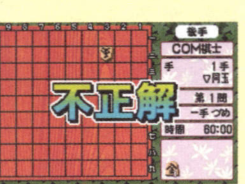
游戏介绍： 游戏中共有七种模式可以供玩家们进行选择。如果有看过这个动画或是喜欢这个游戏的人不妨玩玩看。

1665 － 全民软件系列-全民将棋



游戏产地：Japan 游戏类型：TAB
发行公司：Activision 记忆模式：EEPROM
释出单位：Caravan 容量大小：32
语言种类：Japanese
推荐等级：★★





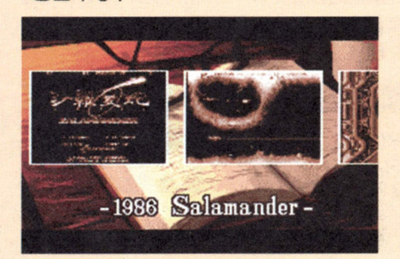
游戏介绍： 游戏主要是以日本将棋的初学者为目的所设计的，游戏中还设置了多种解说以及操作模式，让玩家们可以从看到亲自操作进而学习如何玩将棋。

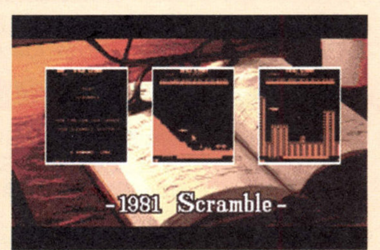
隐藏人的隐世宝藏

《宇宙巡行机世纪》恶搞秘技之上上下下左右左右

宇宙巡行机是Konami的飞行游戏大系（和沙罗曼蛇相同），在GBA上，以复刻作品进行回归，于是Konami的优良传统也回来了！









在Konami游戏中，↑↑↓↓←→←→BABA，是经典秘技，在多个游戏中始终贯彻，在《宇宙巡行机世纪》中，依然有类似的秘技4条。

在游戏中按Start暂停，然后输入以下指令，会有不同的效果。

1.↑↑↓↓LRLRBA，全PowerUp，充足的火力让你破关毫无难度







Ⅱ. ↑↑↓↓→←→←AB，全PowerUp，不过会损失一条命



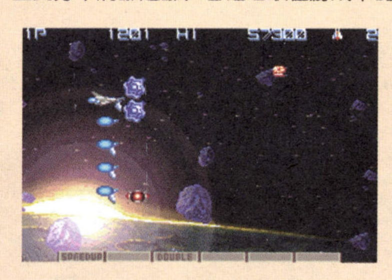


Ⅲ. ↑↓↓←→←→BA，很类似经典秘技不是？依然是全PowerUp，不过会在四秒后自爆，寒！



Ⅳ. ↓↓↑↑RLRLAB，和第一条秘巧完全相反的操作，与第三条秘技一样的效果！one、two、three、four、蹦、爆了，爽～（被虐狂）

好，现在大家跟着我，重头把这四条秘技念一遍，然后再一遍，然后再……直到分不清哪是哪！看谁还敢在游戏中乱用秘技（设计者语）







最后，大家还是老老实实的练习，终于……，80年代神一般的射击STG达人回来了！哭（感动）！感谢游戏设计者的用心良苦。

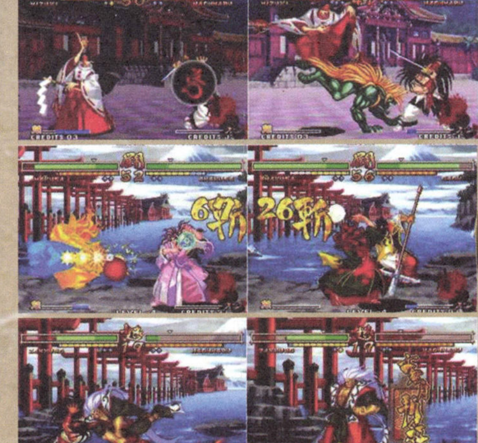


图片欣赏







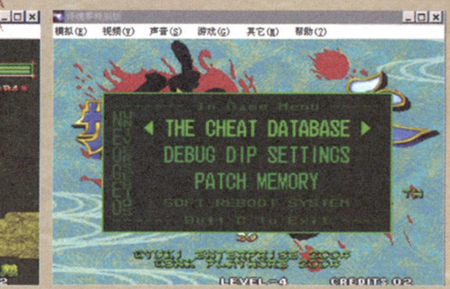





サムライスピリッツ零 SPECIAL

图片欣赏

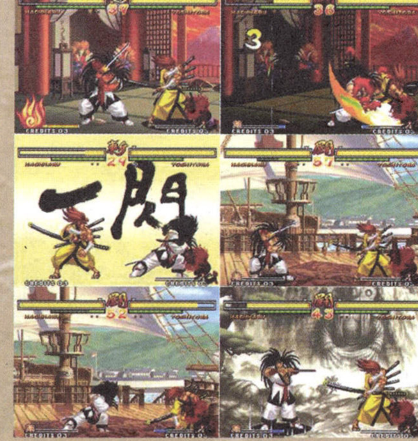


















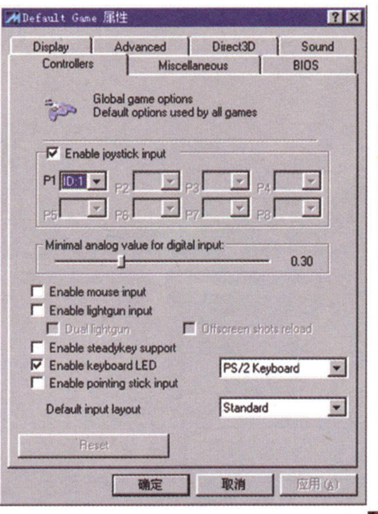
早年，4 打的街机过关游戏特别受欢迎，大家在并不宽敞舒适的机厅中，酣畅淋漓的打一下午的横版过关游戏（通常花费在 5 块以下），是很多人怀念的快乐童年吧！

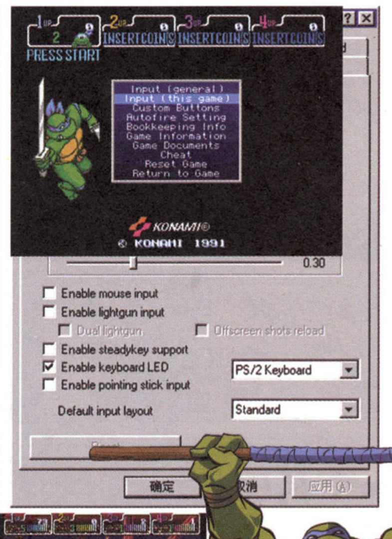
不感叹了，来玩一个早期的 4 打名作吧，Konami 制作的忍者龟 II 代，由于街机机能远超当时家用机，此作无论流畅度还是爽快感，都不是家用游戏可以比拟的。

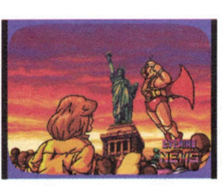
模拟器

我们使用 Mame32 Plus 版，基本设置，相信模拟器玩家已经比较熟悉了，就不再赘述了，只提一下手柄设置部分，勾上使用手柄的选项，并为手柄制定 id。

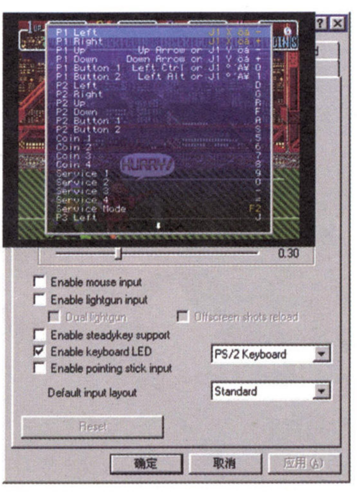
在打开游戏后，按 Tab 键，选择 Input (this game)，逐一设置按键即可。











设置按键

这个游戏，每个人只要操作方向和两个按键（攻击、跳），所以基本上，就算多年前的新老手柄，全部搬出来，要应付4人游戏应该没问题。键盘可以设置好投币和Start键，用来续关。（偶打爆游戏竟然花了几十颗“币”，想当年 ）

游戏

游戏玩法很简单，基本是纯直觉反应的打斗，不需要花什么精神来研究，按键的组合可以打出不同的投技、攻击和空中攻击动作，就由玩家自己摸索吧！其中把敌人扔出屏幕的设定，在今天看，仍然很有冲击力。





游戏系列最让人怀念的利用街边物品打击敌人系统，仍然存在，把消防水龙头、交通路标等全部用上吧，一把砍开沙井盖依然让人兴奋！

4个人

在4人同时游戏时，敌人会更加难缠，Boss也会比较难打，要好好配合来对付，不过通常会演变成大混战～^_^！










《炸弹人》你肯定不陌生、高桥名人的《冒险岛》你也一定记得，因为那是我们小时候必玩的游戏，虽然说那画面有限，机能也不是很强，但是带给我们的是无限的快乐。而随着时间的变化，主机的性能也在不断变化，但是再也玩不回我们小时候的那些天真和快乐，而带给我们这些最好玩的游戏就是著名的HUDSON公司。当时推出的一款不朽名作《天外魔境》不知道你玩过没有，该系列于88年PC-E推出一二代， 95年SFC推出 ZERO以及SS 推出第四启示录，PC-FX 预定推出三代（该主机上的作品因为某些问题无限期的延后，暂时不考虑），至今推出的PS2上的《天外魔境2》相信你也听说过，甚至玩过，那么就带着我们小时候充满的那无限的快乐与回忆就来跟我一起回顾下HUDSON公司的《天外魔境》吧！





《天外魔境》无疑是RPG历史上的一朵奇葩，虽然由于种种原因，接触原作的玩家并不多，然而勿庸置疑的是，这款游戏对于日系RPG的成长起到了不可或缺的巨大推动作用。《天外魔境》之所以能够成为一部风格独特的作品，首先是由其独特的世界观风格所致。这是一部由日本人制作的，有关美国人眼中的日本世界的故事，是不是觉得很绕口？事实上，这部具有浓郁东洋风格的RPG确实是根据美国人的小说改编。

1984年广井王子前往纽约参加玩具展时，在当地的一家二手书店发现一本叫作《远东









伊甸园》（Far East of Eden）的书。这本小说是由Missourian博物馆东洋研究室第三主任Raul Hieronims Chader所著，从西方学者的角度深刻阐述了古日本的故事，让广井王子爱不释手。当时广井王子正从事于动画创作领域，正苦于没有出色的创作题材，因此非常希望能够根据《远东伊甸园》创作一部动画片，不料遭到了版权持有者的拒绝。除了广井王子外对《远东伊甸园》同样感兴趣的还有HUDSON。在日本根据动画片改编游戏的想法早已有之，不过由于卡带容量的





捉襟见肘，从未有人想到在游戏中穿插大量精美的动画。广井王子并不喜欢游戏，不过由于HUDSON提出资助他拍摄《魔神英雄传》，作为报答，广井王子开始秘密从事HUDSON于NEC合作开发的新主机PC-E上的神秘大作。这就是历史上第一部穿插精美过场动画的RPG《天外魔境ZIRIA》。其实最初广井王子策划的《天外魔境》是一款动作游戏，当时由于《勇者斗恶龙》的大卖，HUDSON社长建议广井王子将其改为具有丰富情节的RPG。

FAR EAST OF EDEN

天外魔境

ZIRIA











《天外魔境ZIRIA》发售之前，HUDSON就大肆宣传游戏中大量制作精良的动画演出。在当时玩家们看惯了以简单色块组成的游戏画面，因此当他们看到与动画片一样的《天外魔境》时，立刻产生了强烈的购买欲望。88年6月30日，PC-E的CD-ROM一体机以59800日元的价格推出，由于在价格上比FC高出四倍，这部主机的购买人数寥寥无几，首周仅卖出了8万台，而其中多数购买者正是冲着《天外魔境》而来。《天外魔境》在88年内总共卖出了20多万套，而PC-E CD-ROM主机的普及量则仅为25万台。如此之高的普及率令人称奇。首个大容量RPG的重大意义并不亚于DQ的出现，如果当时PC-E拥有与FC一样的普及率，那么如今的日本游戏市场或许是由三大RPG系列支撑的吧。在《外魔境》大卖之后，续作制作随即展开。HUDSON还与原著版权持有人谈妥了版权事宜，决定制作游戏的动画片版，并推出小说原著的日文版。一方面弥补广井王子的遗憾，一方面实现与游戏版本的相乘效应。其后PC-E逐渐疲软，为了扭转颓势，HUDSON希望打造一款绝世巨作。







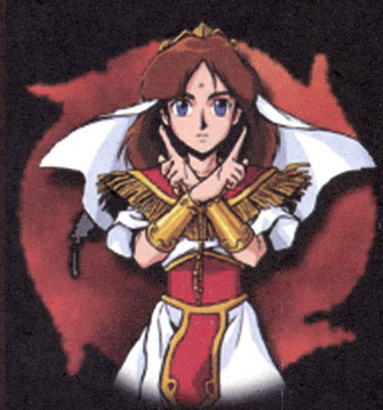


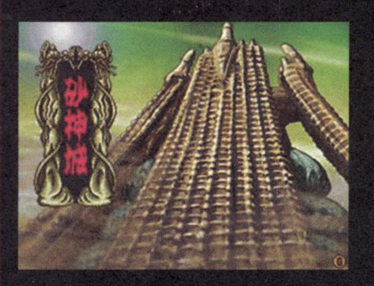




《天外魔境》的开发组之庞大在当时引起了整个日本游戏业的轰动，要知道在FC时代，游戏开发所需的制作人员一般只有二十人不到，而《天外魔境》的开发组则将近百人，其后《天外魔境II》的开发团队更是达到150人之多，在当时是前所未有的超庞大团队。《天外魔境II》中还有一个重要特点就是邀请著名声优录制的将近3小时总共1万多个台词的对话，收录有80首BGM，其中16首为CD音质。制作组绘制了2000多张设定原画、2万多张地图画面，相当于两部三十分钟的动画。虽然发售当时SFC已经面世，人们对于这款游戏动画般的品质依然印象深刻。FF之父坂口博信回忆当时的情况时说，FF系列其后的电影化发展道路在很大程度上是受了《天外魔境》的冲击。当时还是小制作人的小岛秀夫更是认为HUDSON如此的大投资"简直就是疯了"。可惜的是，《天外魔境》这么一款制作精良的游戏却是在一个不应该出现的平台上出现。《天外魔境》首作销量为20多万套，而PC-E光盘机的销量也仅为25万台。其后在MD、SFC等16位机的冲击下，PC-E逐渐没落。《天外魔境2》虽然制作阵容更加庞大，却依然是回天乏术。












《天外魔境》的全系列复苏计划是从2001年开始的，在《天外魔境2》之后，由于HUDSON自身的财务问题，《天外魔境3》久久不见踪影。在这段时间里，该系列各种外传纷纷推出。



在2000年之前，该系列推出的外传共有7款，分别为：1997年SS上的RPG版《天外魔境－第四默示录》、1995年SFC上的RPG版《天外魔境ZERO》、1993年PC－E光盘机上的RPG版《天外魔境－风云团十郎》、1995年街机上的格斗版《天外魔境真传》、1994年PC－E光盘机上的益智游戏《天外魔境－电电之传》、1995年PC－E光盘机上的格斗版《天外魔境－歌舞技一刀凉谈》、以及PC－FX上的格斗版《天外魔境－电脑格斗传》。到2001年，HUDSON与任天堂重修旧好，准备在GBA上开发一款《天外魔境－青之天外》。广井王子原本构思的《天外魔境》是两个三部曲，分别为"1、2、3"和"第四默示录"到"第六默示录"，而《青之天外》实际上乃是《天外7》。当初SS版《天外魔境－第四默示录》开发完成后，广井王子就已经在构思这款游戏，原本还打算在N64磁盘机64DD上推出一款全3D的版本。不过由于成本太高，加上HUDSON和任天堂关系不佳，最终没能实现。不过与广井王子一块工作的制作人觉得可惜，后来便根据企划原案，悄悄的在GBA上开发了《天外魔境－青之天外》。不过这一消息传出之后，一直过了两年玩家们才真正看到GBA版原创外传型新作







《天外魔境-青之天外》的开发画面。不过这时候人们关心的已经不是《青之天外》，而是NGC和PS2的复刻版《天外魔境2》以及全新的《天外魔境3》。自从HUDSON被KONAMI纳入麾下后，其原有系列品牌就开始进行跨平台发展。可惜的是，由于当初《天外魔境-ZIRIA》资料保管不周，因此无法进行复刻。不过《天外魔境2》的复刻版显然受到了玩家的欢迎，在《Famitsu》的读者期待榜上一直位列前矛。游戏发售后，其全3D化的重制方向也得到了玩家的认可。目前同样全3D化的真正续作《天外魔境3 NAMIDA》正在紧张开发中，可惜的是今年4月HUDSON宣布终止NGC版的开发，因此要想感受《天外魔境3》的精彩，就只有等待PS2版了。





整体来说，《天外魔境》是外国人眼中的中世纪日本，游戏的风格与以往正统的纯日式风格完全不同。尽管在《天外魔境2》之后，由于PC-E的失败，后续机种PC-FX的夭折，《天外魔境3》因"开发费用没有着落"等问题开始了长达十年的延期迟迟不见踪影，这一切一切使得整个游戏系列就走进了末路。但制作人员们从未放弃过，到了今年，2004年，《天外魔境3》终于发表了！就让我们一起来祝愿《天外魔境3》能够有个好的销量势头，祝HUDSON以后走好自己的路！让玩家们重拾当年的感动！





MAME中的Model2驱动



Arbee主页放出了多机种街机MAME模拟器新版运行更多Sega Model 2游戏的截图，包括“daytona usa”梦幻美国赛车游戏和“gunblade”射击游戏的模拟截图～～期待新版本早日完善对Sega Model 2游戏的模拟效果，特别是运行速度的提升非常重要～～



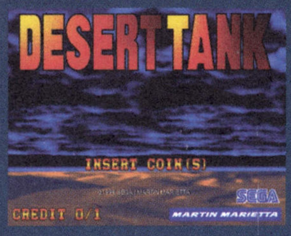










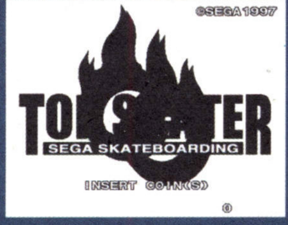














模拟时代.COM

2004.10

执行主编：隐藏人

责任编辑：隐藏人 原石 文武 JOE Pringles

美术编辑：寒羽

封面设计：加豪

特约合作鸣谢：

klk.yeah.net 某人 白金之星 秋天 TIMON 大猩猩 宾宾 屎王 Dadunu 亮亮 C.K 小翼 OEZ

由于部分原编辑离职，请各位投稿作者和约稿作者与现编辑联系稿费支付等事宜。原编辑一切行为与本刊无关！

健康游戏忠告

抵制不良游戏，拒绝盗版游戏
注意自我保护，谨防受骗上当
适度游戏益脑，沉迷游戏伤身
合理安排时间，享受健康生活。



模拟时代.COM

2004.10

执行主编：隐藏人

责任编辑：隐藏人　原石　文武
JOE　Pringles

美术编辑：寒羽

封面设计：加豪

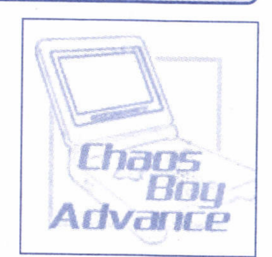
特约合作鸣谢：

klk.yeah.net　某人　白金之星
秋天　TIMON　大猩猩　宾宾
屎王　Dadunu　亮亮　C.K
小翼　OEZ

由于部分原编辑离职，请各位投稿作者和约稿作者与现编辑联系稿费支付等事宜。原编辑一切行为与本刊无关！

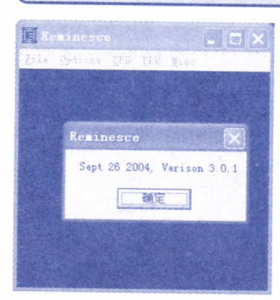
模拟速递

另一个国人写的GBA模拟器ChaosBoyAdvance



国内首家GBA游戏开发工作室混沌星辰8月30日发布GBA中文模拟器ChaosBoyAdvance。说实话，这个版本还是挺初步的。这个模拟器的出现不在于其本身的功能，而在于其意义是不同寻常的。首先这个模拟器是完全由国人开发的，为国人争了口气，好象奥运会上获得金牌一样。我们又可以在emuforever等国外著名的网站上看到关于我们自己的模拟器的报道。这是件多么令人激动的事情啊。其次，继李可文前辈仙去之后，国内就再没有这方面的消息了。但是，这个模拟器的出现，又让我们看到了希望，它可以算是李可文意志的继承。尽管它现在还没有DreamGBA功能强，许多功能还不完善，但是事物是发展的。作者还在不断的努力，我们有理由相信，它在以后的版本会越来越完善。同时也希望各位模拟器爱好者能喜欢。

新任天堂红白机模拟器Reminesce 3.0.1



版本更新如下：在模拟器菜单的ppu 选项里增减了有关特性，修正了一些MMC3定时器；现在已支持了游戏实时存档，支持了游戏重新读取加载快捷键（Ctrl + L）；据作者宣称该模拟器是非常酷的，有着非常好的模拟正确度，虽然还没有声音模拟，但有着其他相同模拟器之不同的特殊功能。从

作者主页上来看，该模拟器已具备非常完整的调试功能，以及对应该模拟器的编辑器。请玩家自己下载测试体会吧。

Red Dragon v0.38

Virtual Boy(VB)有一颗NEC V810 CPU，这是一颗20Mhz的32位RISC芯片，它可以显示384x224的分辨率，有4色和32级灰度，但并不是黑白的，而是偏红的，VB是自带显示器系统的家用机，由于采用头戴双眼式机身和偏振分像显示系统，VB的游戏画面是立体的，声音系统则是带有内置立体声扬声器的16位立体声系统.最后它有一个6键双控制的特殊对称手柄。模拟器新版本提升了兼容性，支持了声音模拟，支持了金手指代码，增加了更多的调试选项。

MAME 0.87

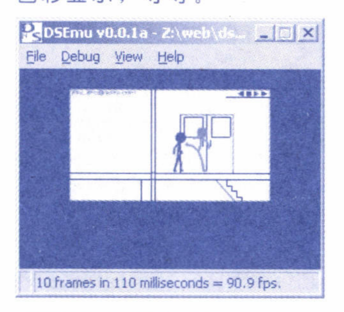


官方发表了多机种MAME街机模拟器正式新版本。新版本少量更新了Kaneko驱动，支持了16键手柄控制器按钮，在Strike Bowling游戏中修正了崩溃问题，改进了Paint and Puzzle模拟，游戏几乎正常运行了。改良了Taito F3驱动，改进了Rohga driver驱动，支持了Truco Clemente驱动，修正了Hyperstone核心模拟。

DSEmu v0.0.1a

一个Nintendo DS/Gameboy Advance多手掌机机种模拟器新版本。Nintendo DS手掌机主机还没发售，但模拟器根据有关部们提供的资料从而制作发表的。新版本仅仅还在测试开发中，检测出GPU mode 5，以及不同的mode 3，支持了一些演示画面，能在256x256分辨率中256或16位

色彩显示，等等。





Cxbx v0.8.0 Pre-2

此款模拟器正是前一阵放出《恐龙猎人》完美截图的XBOX模拟器——Cxbx！这款XBOX模拟器是唯一可以运行商业游戏的模拟器，并且可以基本完美模拟《恐龙猎人》这款游戏（其他游戏运行情况未知），手中持有XBOX游戏，特别是《恐龙猎人》，而且机器配置也不错的朋友赶快下载来试试吧！

KALE MAME WIP

Haze继续更新了其多机种街机MAME模拟器个人站点。KALE增加并改良了一些基于hyperstone游戏驱动上的内容，"vamphalf"游戏能运行但图像显示有点小问题。运行少量一段时间后会死机[锁定]。期待作者进一步完善其驱动~~



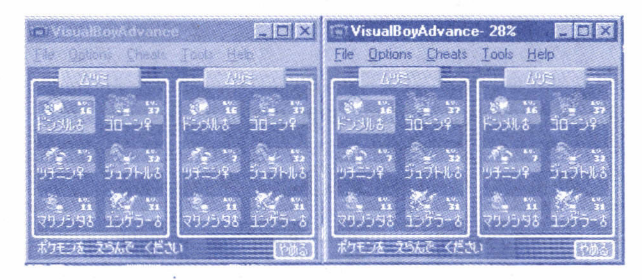




另外2000年发售的“Mission Craft”游戏已启动进入标题画面，但还不能运行。看来需要改进有关驱动程序，也期待一下~~~

VBALink 1.7.2

第一个支持连线对战的手掌机Gameboy Advance模拟器是no$gba，一个基于Visualboy Advance 模拟器之上改版手掌机Gameboy Advance模拟器新版本。新版本优化了四玩家同时在线对战功能，优化了Zelda塞尔达游戏运行中“Four Swords”特性。no$gba和VBALINK模拟器支持的仅仅是在一台电脑上四玩家联线对战~~~

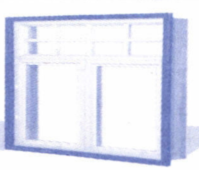


Raine 0.41.0



多机种街机模拟器新版本发表了。新版本增加了一种虚拟立体图像显示的模拟效果，但仅仅在Pacman/puckman及mspacman游戏中增加了这种虚拟立体DX模拟效果，另外在新版本中也增加了一些pacman游戏克隆版本，以及增加了“Pengo/Pacman”驱动。其实作者也是一种尝试，估计以后会在更多的早期游戏中增添这种虚拟立体DX模拟效果。

汉化之窗



By klnqj

在这个月里，游戏汉化界的消息真是络绎不断，这真的要感谢各大汉化小组和自由汉化者为我们提供游戏的汉化作品了。现在我们就一起来look look 这期有什么新动向吧：）

A.C.E 逆转裁判3 汉化正式启动 承诺大年30 前完成！

据arith 报道：



随着逆转裁判1 第四章的汉化正式告一段落之后，逆转裁判3 目前也正式纳入正轨，之前我们的进度大概在20％左右，现在开始将把逆转裁判1 和我们的太阳2 的全部人力用于逆转3 的汉化之中，以保证大家能在最快的时间内享受到逆转的魅力。同时承诺在不受外界干扰的正常情况下，我们将于大年30 之内完成，请大家耐心，逆转3 毕竟是款文本量达100 万之多的巨型游戏。

我们也将于近期放出1、2 章的测试版，另外也欢迎有志于逆转3 汉化的朋友们投入到这项壮大的工程之中来，尽管目前我们已有5 名翻译在利用自己工作之余加班赶进度，但也欢迎有新的翻译加入到我们的队伍。

GBA 游戏逆转裁判第四章完全汉化版

汉化人员：MaxVampire82、LuckyPaPa,MadMouse、晨、无齿的情兽、小韩、筷子、汐海未来

以下是原话：



逆转裁判第四章终于完成了！历经4，5个月的努力拼搏，在今日，逆转裁判1终于可以说是画上一个圆满的句号了！



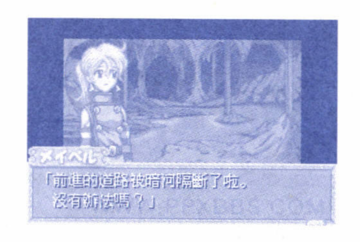
本游戏只附带有逆转裁判第四章，可能有很多人要问为什么吧。这是出于对前辈jpgmfan的尊敬，之前汉化组成员也考虑过把第四章同1－3章整合在一起，但因为前三章是jpgmfan前辈独立制作的，在没有得到他的同意之前，我们不能随意的就将前四章同第四章整合在一起。在第四章发布的同时，我们也在积极的联系jpgmfan前辈，希望能得到他的同意，如过前辈能同意的话，届时我们将会发布逆转裁判完全汉化版，所以这一点希望大家都能理解。逆转第四章的在八月底可以说基本完成，但为了更高的质量和效果，小组又精心的进行了3次测试，目前的版本可以说是非常精简的，容量方面也尽量的缩减了大小。目前比较大的瑕疵可能有以下几个方面：1，部分错字，人名等。2，对话框字体，这个是因为开学的缘故所以暂时没有时间制作，以后会补完的。游戏方面已经测试完毕，没有任何的bug了，打好补丁的文件中内附第四章的存档，玩家可以直接玩到第四章。在此，也感谢一直支持我们，鼓励我们的朋友，逆转ace将会给你们带来更多的精彩汉化游戏，请时刻激励我们吧！

GBA游戏0645《合金射击者》简繁双版

Amonwang原话：

终于汉化完了，共花了近一个月的时间。说明一下：此游戏是我用我的“零式日语”（日语水平等于零）和金山快译一起翻译的，所以里面的人名、地名、物名等等都是我编出来的，请懂日语的朋友不要见笑，剧情方面我想我翻译得不

是太离谱吧。我现在把它作成两个补丁，一个简体的，一个繁体的，请大家选择，打在编号0645的游戏ROM上即可。





GBA　我们的太阳全文本汉化版

TGB汉化，由yeyezai发布，以下是原话：

下面是汉化情况：

汉化的进度如下：

文本翻译：◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆ 100%

字库扩容：◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆ 100%

文本润色：◆◆◆◆◆◆◆◆◆◇ 90%

图片汉化：◆◇◇◇◇◇◇◇◇◇ 10%

汉化人员：yeyezai、Alexon、八月凉、NAVI、冰月

翻译支持：小胖（CGP）、nakazawa（逆转A.C.E）

技术支持：感谢GBA NoIntro提供无片头补丁。

终于放出了全文本汉化补丁！原本计划在八月内放出的补丁，一推再推，推迟到了9月4日才放出，让大家等了这么久，虽然在论坛上有些网友表示理解与支持，但我内心还





是过意不去，不知如何……

至于在某论坛上看到网友要求推出繁体版，这个嘛……

话不再多说，试试全文本汉化版吧！

GBA 马里奥赛车日文版 ROM 汉化测试版

由wide4发布，以下是原话：



这个游戏是我们汉化游戏的处女作，以前潜水于各大汉化论坛学习先进生产力的我们在TGB论坛相识，并且决定合作汉化此款游戏。本游戏汉化过程坚持不扩容的原则，并尽可能的进行了最大程度的汉化，由于我们不会ASM，所以放弃了一部分不影响游戏的内容的汉化，敬请各位原谅！由于我们是新手，所以不可避免的会有这样那样的BUG，还望各位汉化前辈与玩家批评指正！

汉化人员：雷之精灵、shibolin、wide4（我们都是新手，没什么分工）

已知未汉化内容：

1）游戏初始菜单第三项及其所关联的内容

2）联机提示信息

3）存档提示信息

4）部分小字体英文化

GBA 游戏人鱼之心千岛汉化版

funslove发表，以下是原话：



经过半个月的努力，千岛小组正式发布了GBA上最好的音乐游戏《人鱼之心》汉化版。虽然汉化量不大，但毕竟是千岛第一个完全汉化的作品（期待《幻想传说》100％）。通过对这个游戏的汉化，我们对压缩数据的破解积累的很多有用的经验，更重要的是两位美工（寒天，素问之）也熟练地掌握了图片汉化。另外，感谢叶子汉化组的三藏さま提供翻译。

GBA 游戏《侏罗纪公园3》汉化版

amonwang 原创发表：

说明：



1、这个ROM是我用汉化探针汉化的（因为我不会编程、破解等），里面可能出现的BUG我自已也解决不了，请不要询问。

2、游戏的文本是自己用金山快译和东方快车翻译软件翻译的，再加上自已的瞎编乱猜而成，所以翻译上的错误在所难免（我的日文水平可以说是0），请大家多多包涵。

3、游戏里的厂商制作名单我把它改成中国奥运金牌得主的名单了（希望原厂商不要找我的麻烦才好），希望大家玩游戏之余也关心国家大事。

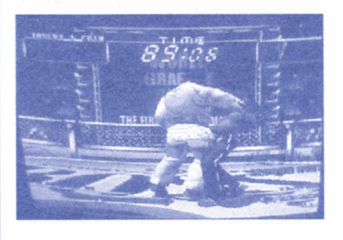
4、此ROM可以任意转载，但请转载此说明文字，谢谢。



先行者与致命毒药Hng64



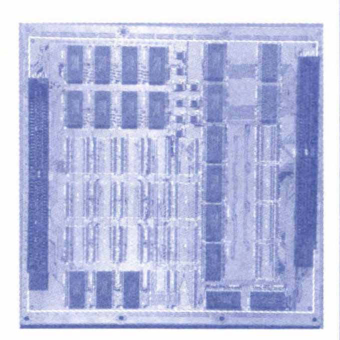
后悔，一道安逸生活中的甜品，它可以令人不厌其烦的反复回味，当然我们不可能永远活在历史中。如果你是清晨在昏昏沉沉中争分夺秒的话，后悔对你来说不过是在公车上没有占到一个座而已。但当你真正从烦乱紧张的生活中解脱出来的时候，后悔往往会在短暂的兴奋之后悄然而至。笔者闲下来后，每天看着那块并不算太蓝的天，脑中想的却是在如此近的距离下为什么没去见上可文兄最后一面，也许我想的更多的是家人吧。就像甜品只是正餐后的点缀一样，不过是调剂一下。

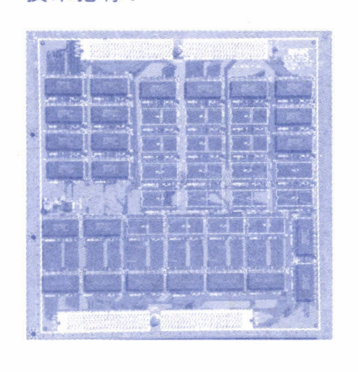


至于模拟器，就如同爱情那最长不过2 年的化学反应，经过几倍于这个的时间之后，可能笔者对于模拟器的化学反应真的结束了，还好只是模拟器而已。MAME是依旧的动力十足，至少现在模拟器的正面报道或者小道消息，零零总总的都跟它有些关系。再加上模拟界中那个不朽的话题SNK，两样东西碰在一起的响动自然不小。下面来给各位介绍一下Hng64。

Hng64就是Hyper Neo Geo 64的缩写，SNK于1997

年推出的一块3D基板。至于最开始提到的后悔二字，Hng64和NGP的推出足以令SNK的中心人物们后悔终生了。众所周知，推出以上两种产品的战略决策失败，最终导致SNK走向了没落。当然原因众多不只于此，但至少以上的原因得到了业界的公认。先来看看具体技术指标：





CPU：64-bit RISC芯片（工控领域的确是领先），4Mb RAM，在CPU附近内建一个64Mb的程序存储器

Colors：最大1670万的发色数（也就是我们通常所说的4096色）

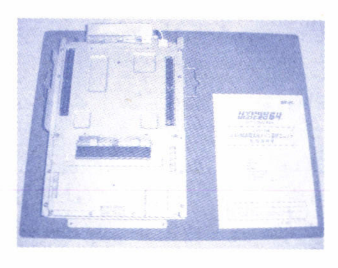
3D部分：纹理存储器-16Mb，顶点存储器-96Mb（真佩服国内某些强人，竟然翻译成最大存储器，而且译文还被抄来抄去的，对3D有些认识的朋友，对顶点这个概念应该不会陌生）

2D活动块部分：60帧每秒的速度，物体矩阵存储器-128Mb

2D卷轴部分：支持4层位面的游戏，物体矩阵存储器-64Mb

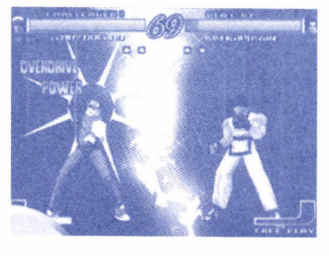
声音：最大32通道采样，频率44.1 KHz，波表RAM-32Mb





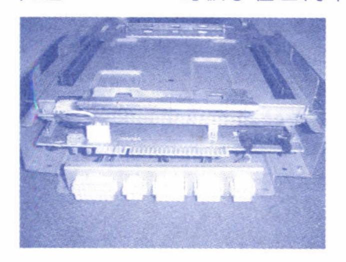
当然最基本的是Hng64基于JAMMA+标准设计（+号代表兼容），这样可以获得更广泛的支持，在设计上也可以省去许多麻烦。读者倘若有兴趣对比一下的话就会发现，单从硬件性能上看，Hng64甚至不输于现在的某些机板，而至于它的失败不过是一个业界创新的牺牲品而已。SNK成立于1978年，原名Shin Nihon Kikaku，也许是原来这个带有些宗教意味的名字制约了公司的发展，自从1986年改名为SNK后公司开始出现转机。而随着90年NEO-GEO的推出SNK开始步入它的腾飞之路。从90年到95年之间，SNK就是凭借这个现在看来有些落后的机台称霸了多年市场，即便是在94年推出的PS对之也是望尘莫及，我们对PS的热衷也已经是后来的事了，要知道SNK当初那490亿日元的销售额可不是盖的，SNK事后破产时的负债额为380亿日元。





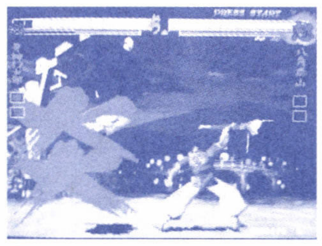
就如同现在的业界老大，创新往往是他们继续走在业界前列的重要手段，作为当时的SNK也并不例外。Hng64和NGP在这种大环境下应运而生，只是他们选错了发售的时机。Hng64作为一种对未来硬件规划的前瞻设计，几乎领先业界5－6年，而为了这个超强性能所付出的代价就是，它的

售价太过昂贵了，其中最贵的游戏Off Beat Racer全套下来的售价达到16000美金，最便宜的也要将近2000美金，要知道CPS1的板子在国内不过几百块人民币（当然是盗版的）。至于NGP自不必多说，他错误的选择了Gameboy这个和白菜普及率差不多的对手。由于销量极不理想，再加上SNK步入困境，Hng64于99年停止发售。短暂的寿命导致Hng64的发售量和游戏数量非常少，除了一些被拿去敲碎炼金子的基板外，得以幸存下的基板现在只掌握在少数狂热收藏者的手中。至于上面的游戏只有区区的7款（已发售的）。这个7款是官方给出的数字，国内的那个所谓的5款，应该是哪位大仙搞混了美国名称和日本名称所致，而国外有人称的9款不过是吧游戏的别名搞混了而已。



Hng64采用了流行的子母板设计，母板设计理念和体积大小都类似于CPS2的A板，游戏板采用全铝设计。基板一共分为3种类型：驾驶类、光枪类、普通类，由于普通类的基板到最后推出的都是格斗游戏，所以也有人称之为格斗类基板。可以看到SNK最初的构想可不是想在上面只推出7款游戏，这从另外一方面也可以看出，基板上预留了数码相机的接口，在标准机台的设计中也确实是为他留了位置，而且游戏板的板面利用率大多只有1/2，给未来的大容量游戏留下了充裕的施展空间。只有相同类型的子母版才能组装在一起工作，也就是说驾驶类的游





戏板只有插在驾驶类的母板上才能工作，由于Hng64并没有采用分国家区域设置，所以采用这种设计纯数为了增加母板的销量，当然这在一定程度上可以降低成本。游戏板分为两种规格DG1和DG2，整个游戏板上就是表贴ROM的堆积，除此以外两者上的定制芯片略有不同。DG1上的所有ROM都为32Mbit，而DG2上的SC和SP 的部分使用的是64Mbit的ROM。另外在格斗板部分，一共推出过两种规格的母板，现在一般被称为rev.1和rev.2。两者区别在于，rev.1虽说同JAMMA兼容，但是却附带了一些额外的连接器，如立体声控制（就像CPS2的QSound）和外部电源补给。rev.2则严格依照JAMMA行会标准设计，并没有附带额外的控制器，兼容机台的范围更广，rev.2只在日本国内发售，读者可以把两者看作是一个升级。其中有一点比较特殊的是，由于韩国的法律限制，为韩国专门制作了一款无血腥效果的SS64（侍魂64），而不同于上面的情况，对应韩国版SS64的格斗类母板只能运行侍魂游戏。



Hng64上面的7款游戏为（日本和美国在游戏名称上略有差异，以下为日本名称）：

格斗类：

Buriki One ~world grapple tournament '99

Garou Densetsu 64 ~wild ambition

Samurai Spirits 64

Samurai Spirits II ~asura zanmaden

驾驶类：

Off Beat Racer

Round Trip RV

光枪类：

Beast Busters ~second nightmare

以下为日－美翻译的区别：

Garou Densetsu 64 ~wild ambition~=Fatal Fury: Wild Ambition

Off Beat Racer=Xtreme Rally

Round Trip RV=Road's Edge

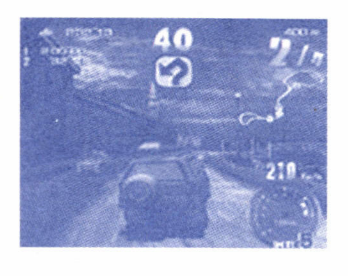
Samurai Spirits 64=Samurai Shodown 64

Samurai Spirits II ~asura zanmaden~=Samurai Shodown: Warrior's Rage



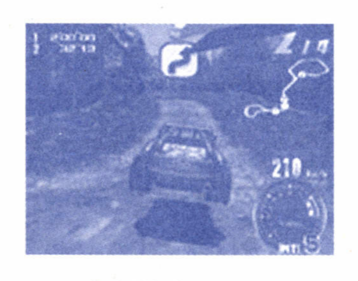
来看看关于Hng64的模拟，随着母板和游戏价格的不断下跌，时隔四年Hng64的模拟从新浮出水面，由MAME的老家伙David Haywood 和Nebula的作者ElSemi操刀，所以当再提到Hng64模拟的时候，请不要把

Haze 的名号喊的那么响。当然虽说机板的价格下跌对模拟有利，母板的价格已经跌到200 美金左右，游戏的价格停留在500美金，但不容忽视的一个问题是，Hng64 的游戏板数量非常稀少。多数收藏狂热爱好者的情况都是，手中有5、6 块母板，游戏却只有一个。所以现在大多数的母板都来自于捐献（没游戏配套这玩意不值钱），而拥有整套设备的收藏者又不愿捐出他们的家当，看着自己的心爱之物被拆的七零八落的滋味可不怎么样，事情似乎又回到了一个钱字上。唉，不要为古人担忧了。



Hng64 首次被提上模拟日程，是在2000 年那个模拟器狂热的年代。在那个模拟器被神化的无所不能的时代，一切看起来仿佛都指日可待，现在大量没被模拟的ROM 就是拜那个时候所赐。64 位CPU 和3D 机板，这个现在看来都难于登天的计划，当年的结果可想而知，惨淡收场，无非是留下了几个让人充满希望却又充满错误的ROM。Hng64 第二次被提起时间已经到了02 年，MVS 的加密被彻底攻破，ElSemi 沿着NEOGEO 的方向又想起了曾经的Hng64，正如billyjr 介绍的，由于资料匮乏模拟的事情再度被搁置，不过Guru 小组在那段时间曾经征求过相关的机板，经过半年的时间，小组最后收到了母板和游戏板Buriki（武力）。又过了2 年多，来到今年的3 月份（好家伙，但愿这次就把它搞定不要再等上2 年了），就在MAME 全力研究3D 基板的时候，ST－V 之后，在v0.80u1 版推出的时候，我们在更新中赫然发现了Hng64 驱动的身影。困扰开发者的资料问题终于得到了解决，从域名段上我们看出，这次的资料主要来自于日本方面，毕竟日文令欧美开发者们望尘莫及，这也就是为什么billyjr 在众多计划中的重要地位，当然技术是第一位（北美培养出来的精英），离机板大本营香港非常近（至少比ElSemi

老家西班牙近上不少），Hng64 的现有机板就大多来自香港，再加上娴熟日语（毕竟里面有不少中国字，见笑了）。第一个被模拟的游戏是7 个中售价最便宜的Buriki（武力），当初售价1300美金，同时也是7 个中最晚推出的游戏，不知道跟这些是不是有关系，至少ROM 应该是由Guru 小组所提供，多年的积累终于有了施展的机会。



在MAME 小组下手的半年后，当0.86u4 版推出的时候，2D 部分被顺利攻破，这是建立在SC 和SP ROM 都被从新正确DUMP 情况下的。Hng64 的ROM 结构分为4 部分TX/PR/SP/SC，其中TX ROM 在基板上拥有相同的4 份拷贝。和MVS 的分类相似，SC 代表ROM 的图形部分，SP 代表ROM 的程序部分。虽说2D 运行正常，但至于3D 方面何时能够启动，一帮功力深厚的老家伙，就等时间堆到那了，至少现在Haze 还没搞懂3D 特效是如何启动的。就在截稿前夕，Garou Densetsu 64 的SC 和SP ROM 也被从新DUMP，2D 显示正常，Garou Densetsu 64 是在Buriki 前3 个月推出的，同样的最低售价1300美金，真不知道啥时候能熬到那16000 美金，至此两个99 年推出的游戏都已经迈出了第一步，剩下的5 个游戏都出自1998 年。至于模拟的未来，由于Hng64 采用MIPS 存储单元，这在模拟上是非常复杂和困难的，Haze 说这话时非常二字加了N 多着重号，从现在的程序量上看，区区千余行的源程序对于如此复杂的计划，简直是九牛一毛，3D 部分的程序不过10 几行而已，任重道远啊！关于那个64 位的CPU，笔者一直抱怀疑态度，虽说工控领域一般要远远领先于民用领域，但是领先如此7、8 年之久的产品的确有些难以置信，但愿不是像INTEL 那种的折中方案，各位耐心等待时间的堆积。





PS 模拟之路

文：fanboy

PlayStation 自1994年发布以来，到现在，经历近10年的历史，应该算是一个比较成功的家用机了！

首先来看一下PS 游戏机的性能配置：

PS (SONY PLAY STATION)

CPU： R-3000A 32BIT RISC CPU (33.8688 MHz)

运算速度： 30MIPS

内存： 28Mbit(主RAM16Mbit, VRAM 8BIT, 声音RAM 4Mbit), 扩充记忆卡

显视： 解象度：256 X 244 (最大640 X 480)

最大发色数： 1677 万色

特显机能： 放大缩小，回旋，变形，多重卷轴，象皮泥效果等，最多一屏同显4000个活动个色， 每秒处理36万多边形

声音： PCM音源24路，信号采样频率44.1KHz，和CD音乐相同

周边设备： 扩展记忆卡，鼠标，电影卡，远程通信端子，各种手制......

从现在的角度来看，PS 的机器性能比PC 差远了，所以现

在对于ＰＳ 的模拟在硬件方面ＰＣ 已经具备很充分的条件。不过毕竟是软件模拟硬件，所以就算ＰＣ 功能再强大，也需要很好的模拟软件才行。

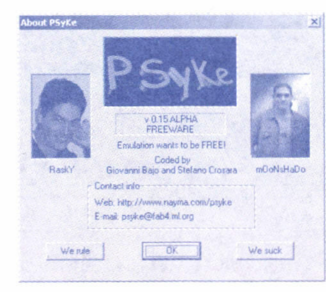
说到ＰＳ 模拟计划，应该是从97，98 年那时候开始的吧。不过那时候国内网络不太发达（有条件上网的人都比较少，更别提现在的宽带了），因此似乎关心模拟器的也不算太多。所以那时候的资料不太容易找到。这里提一些比较有代表性的东西。当然，在这过程中，除了免费的模拟器外，曾还出现过两大商业化的模拟器，模拟度以当时的水平来说，都是一流！

好了，转入正题，先说说免费版的ＰＳ 模拟器的发展：

要说哪个ＰＳ 模拟器是第一个出现的，估计比较难确定了，而且似乎可能没有人会去记得了。发展大至应该也是从可以运行ＤＥＭＯ 开始的吧，就像现在的ＰＳ2 模拟器的发展。(以当时电脑配置来说，想模拟ＰＳ 的话，速度上也是一个比较大的问题)

和其它模拟器一样，ＰＳ 模拟器刚发展的时候，也有ＤＯＳ版，后来进化到Windows 版，但DOS 版已经不太容易找到。兼容性就不用说了，和Windows 应该没得比。先在这里介绍一个出现时间比较早的，又比较有代表性的Windows 上PS 模拟器：PSyKe







此模拟器的运行界面如图。About 对话框上还有两位作者的照片，呵呵。此模拟器已经可以运行一些 DEMO 程序。显示部分使用的是 Voodoo 来作为显示接口（要知道，那时候 D3D 还没成熟，Voodoo 的 glide 接口几乎作为当时的 3D 游戏标准！），还可以把 bios 的运行画面跑起来。

找到这模拟器的信息，还是 98 年某期《家用电脑与游戏机》里得来的，自己用了，效果并不理想，跑 BIOS 的速度也慢，基本上无法玩游戏。

毕竟由于 PS 的机能相对比较复杂，在相当一段发展时间里，各模拟器的发展速度并不理想。于是以插件形式的模拟器出现了（把各部分功能分开，使开发时间大大减少，同时也可以花更多的时间来完善某一部分，团队协作精神得以体现）

这期间比较具有代表性的模拟器就是，98 年出现的 PSEMU Pro，同时也代表 PS 模拟器真正进入了可"玩"游戏的时代，虽然兼容性也并不算很高。但用 PII 300 加一块 voodoo 卡，也可以全速跑一些 PS 2D 游戏了，3D 游戏可能速度还不行。记得当时还用它来玩过经典大作 FF8。由于是使用插件化管理的，通过更换显示插件，可以达到不同的效果，那时候还是 Voodoo 卡比较强谪，VOODOO 插件效果奇好，我还清楚记得，用 Voodoo2 加 PSEmu Pro 就可以完美模拟 FF8 了。

PSEmu Professional 1.0.21 Feb 1 1999 03:23:38 *PUBLIC BETA*

Main functions: Run CD | Run DevKit | Configure | Cheats | Haction R | About | MemCrd Mgr | CD Info | Quit

Debugger functions: Run | Load exe | Save Exe | Step | Load Bin | Save Bin | Set break | Insert CD | Show Debug

THIS PROGRAM IS FREEWARE AND CAN NOT BE SOLD NOR DISTRIBUTED WITHOUT PERMISSION

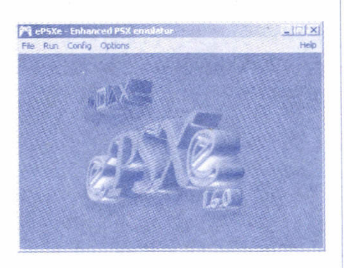
PSEmu Professional (C)1998 Vision Thing

而且此模拟器也是当时唯一带调试器的。PSEMU Pro 以

前还有DOS版本PSEMU，不过兼容性没windows版本强，而且运行相对复杂，不支持插件，我估计也最多跑几个DEMO，运行一下BIOS吧。PSEmu Pro虽然是一个很有前途的模拟器，但很可惜的是，自99年发表1.0.21后，也没了后文。

我还曾用这只模拟器玩过龙之战士3，画面和声音都十分完美。而且在2000年PS版的FF9出的时候，PSEmu pro还是唯一可以运行的（除了动画支持不怎么样外）模拟器，可见核心代码写得还是比较强的（那时候虽然VGS已经出现，不过还不能跑FF9）。

随着时间的推移，2001年，著名的PS模拟器ePSXe诞生了！当时的1.0版本，兼容性也和PSEmu Pro也差不多，不过同样使用了插件模式。和PSEMU Pro最主要的区别是，游戏动画的播放能力得到了质的提高。



此模拟器，从1.0到1.6，各个版本我都用过，几乎是看着它慢慢成长起来的。而且ePSXe对系统要求有点高，我当时只有C333+Tnt2，2D游戏的速度还没有全速。官方推荐的是PII500以上CPU。

ePSXe的每个版本都有其特点，不过我的PS盘不是太多，除了FF9是从1.3以后才可以完美模拟外，其它并无什么大事件。

当基本的模拟功能完善后，一些符加的功能也在ePSXe上出现，比如联机对战，录像，即时储存这些功能。发展到现在，ePSXe可以算是PS上最强的模拟器之一了，再加上Pete的显示插件，打游戏的话，绝对推荐！



其它插件形式的 P S 模拟器，可以令大家记得的可能还有 FPSE 了。

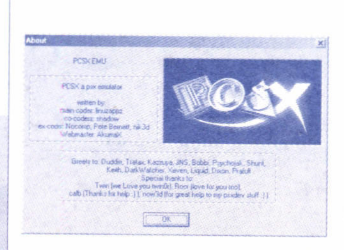
记得这个 FPSE v0.9 在 2001 年 6 月 1 日发表的时候，当时还声称可以在 486 电脑上全速跑游戏...不知道作者的 486 电脑配置怎么样的？

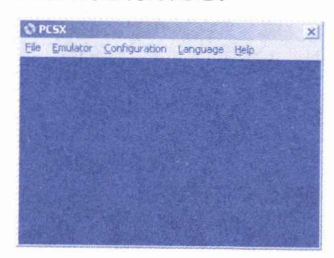
我还清楚记得 2001 年 6 月 1 日，那天晚上通宵测试这个模拟器，但最终效果实在是和所期待的有所差距。速度上和 ePSXe 并没什么提升之处，而且在放动画方面，会把红色显示成绿色。



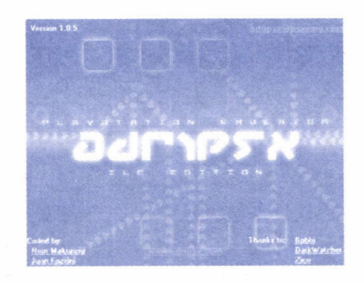
除了上面三个比较有代表性的，P S 模拟器也和当时的 F C 模拟器一样，如雨后春笋一般，一个接着一个出现，由于后期的 P S 模拟器都是使用插件模式来发展，所以通过更换最新的插件，每个模拟器的兼容性各方面都比较接近，这里就不一一介绍了。show 一下图，让大家了解一下：

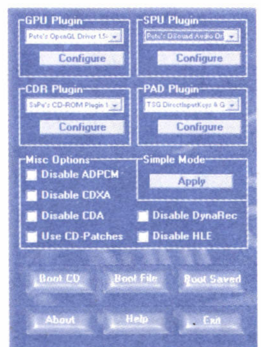
P C S X，我想大家现在应该比较关心的还是它的 p c s x 2（PS2 模拟器），pcsx 效果一般，不过可以无错跑寄生前夜 2（用 ePSXe 可能还会有一点错误）等其它一些 ePSXe 运行不了的游戏，但兼容性没有 ePSXe 强，可谓各有各有好处吧。





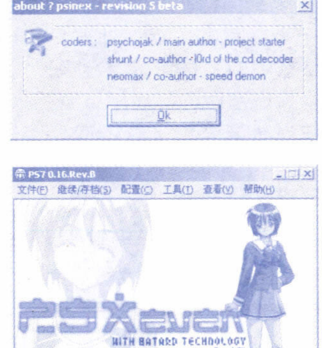
Adripsx 的配置界面似乎很cool 啊...





psinex 和上面两只基本上差不多，还有PSseven





从PS 模拟到现在的基本完美，我认为，真正激起PS 模拟器大发展的，应该算是两大商业化模拟器的出现吧！（由于收费，激起那些作者写免费的模拟器？）那就是著名的Bleem!和VGS。

就在1999 年左右时候，第一个商业化模拟器产生了！那就是大家熟悉的Bleem！（不知道现在还有多少人曾记得这只模拟器呢？）





在谈BLEEM！之前，我们必须想说一下在BLEEM！出世前的情况。当时PS模拟器几乎完全被PSEMU所统治。不过由于PSEMU的使用及其繁琐和本身的模拟度并不高，所以当时并没有多少人用它。直到有一天互联网上传出BLEEM！这个东西即将出世的消息......

BLEEM！当时宣传它将可以运行许多的商业游戏，因为他们几乎已经完全模拟了PS的硬件系统。这个消息迅速在模拟界传开来，并且就像是一颗璀璨的新星，发出耀眼的光芒。当时的定购热潮一浪接一浪，就连中国许多模拟器的玩家都掏腰包汇款定购，可见当时人们的期待度有多高。

在万众期待下BLEEM！终于出世了。虽然不像它当时广告所炫耀的那样可以完全模拟大多数的商业游戏，可是他的功能毕竟比当时的其他模拟器强大的多，而且可以模拟游戏的效果在当时来说也是最好的，而且完全支持3D加速。在初期，BLEEM的更新换代还算是比较频繁，每一次版本的升级都能让玩家感动一次。

Bleem！的一大特点就对系统要求相当低，用MMX166加一块比较好的显卡，就可以全速运行PS上一些2D游戏，同时此模拟器还支持3D卡来优化显示效果（在游戏中，通过Alt+F1来切换模式，但不推荐，因为效果并不怎么好）。

有关这个模拟器，我也算是老玩家了，从最初的1.0 demo beta开始用起，名字上是说DEMO测试版？...而且还是从某张D版光盘上找到的这个程序，说明中写着什么可以完美运行90%的PS光盘...，于是怀着好奇心，买了本人的第一个PS游戏，幻想水浒传...竟然运行成功，不过片头动画还是黑白的，

可能是DEMO版的原因吧，还不支持记忆卡。但当时不知道有其它PS模拟器的情况下，让我看到了在电脑上玩PS游戏的希望。于是，开始关注Bleem这只模拟器。那时候网吧开始慢慢多了起来（不过就算是网吧，用的竟然还是56K的猫－_－！），每次去上网，总是会去www.bleem.com上看看有无新版本的模拟器。从1.2开始到1.6我都试过，兼容性也一步一步走向成熟（但错误还是有很多，很有可能在运行过程中，突然非法操作），还有此模拟器对AMD的CPU支持的并不好（还好，当年我用的是赛羊），得有特别版本才跑得起来。

值得注意的是，Bleem的加密方式也有点特别，正版的cdkey光盘上，还有两道人为的坏道，BT吧？不过又有什么用呢？有BT的加密方式就是更BT的解密办法，等待被破解的命运。Bleem这张破解版的cdkey直到今天我还保留着。

PC版本的最后放出的版本是1.6a和1.6b（是两个版本，作为互补吧，有些游戏在1.6a上可以跑，1.6b上可能就不行）

虽然现在已经没人用bleem了，但对低配置还是可以一试的。





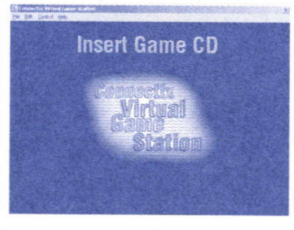
后期，Bleem还推出这DC版本的BleemCast，一个游戏对应一个bleemcast光盘（好像官方正式的只有合金装备和铁拳两个版本），不过被高手破解后，其破解版可以在DC上运行很



多PS 大作（但真正完美的却很少）。

Bleem！最终因为某些原因，停止开发了。在Bleem 的发展史上，还曾经被sony 告过，但最终以bleem 胜出而告终（似乎也给以后的模拟器发展开通了光明大道，因为写模拟器是完全合法的）

Bleem 虽然算是一个不错的PS 模拟器，但是最成功商业化的PS 模拟器应该属VGS 了！



这是一个奇迹般的模拟器，在BLEEM！热火冲天的时候，VGS 突然跳了出来和BLEEM 抢占PS 模拟器的市场，因为VGS 也是一个商业模拟器。VGS 的出现，让许多玩家为之一惊。许多在BLEEM！上无法模拟的游戏拿到VGS 上却运行的非常好。

此模拟器最初是在MAC 平台上开发的，可能当时有MAC 机器的人比较少吧，没什么人去注意。直到1.3 以后的Windows 平台的发表！才引起在众玩家的注意！当时VGS 的完成度是相当高的，画面也完美，完整实现了PS 画面的显示（在电脑上可能看不出来，不过大家可以用TVOUT，输出到电视机上看，画面和真实的PS 没什么两样！）。有着完美的动画播放，声音，在PII 300 上，基本上全速运行。

本人第一次拿到这个VGS，是从国内某个模拟网站上下载的（那时候国内的模拟器站相当多，个人网站也比较流行），版本号是1.3，当时试了半天都跑不起来，后来才明白，是mfc42.dll 这个文件的版本问题，得使用官方提供的才正确，98 自带的有点问题。后来成功运行VGS 后，就把当时自己手头的所有PS 盘全找了出来，竟然全部都支持，而且动画播放也相当出色。还

一度以为，拥有VGS 似乎就相当于拥有一台PS 了!

在VGS 不断的更新版本后，在1.4 这个版本达到了顶峰。接下来的1.41 版不仅让人们等了很久，而且相对于1.4 来说，1.41 就像它的版本号一样并没有多大的改进。同时仍然保留着VGS 的致命弱点—— 不支持硬件3D 加速! 无论如何，VGS 至今为止仍然是能模拟游戏最多的模拟器，而且在一群日本人(501xx)的修修补补下，原本不支持的游戏也开始能玩了，看来VGS 的潜力还是非常大的，否则那些非官方的补丁也不会带来这么大的改进。还有一些特殊功能的PLUGINS、PATCH 和辅助工具也令VGS 变的功能齐全起来。

总的来说，VGS 对PS 游戏的模拟度还是非常高的，而且操作简单明了，仍然是玩家的最佳选择。VGS 会自动使用硬件Bilinear filtering 来优化图象质量，对于显卡支持硬件Bilinear filtering 的玩家来说，这的确是非常好的功能。

不过好东西终究会引起某些人的关注，自VGS 发表到1.41 后，就没后续版本了。因为，如此优秀的PS 模拟器同样被sony 注意到了。在经历了bleem 的官司失败后，sony 改变了策略，完全收购了VGS，使其为官方工作，那么好的模拟器就此终结。

直到现在，VGS 还是十分优秀的PS 模拟器，玩游戏的话，对一些2D 游戏，还是用VGS 来跑跑，效果不错! 而用ePSXe 等其它免费版模拟器，可以使用3D 插件（D3D 和OPENGL），来把3D 游戏的画面得到质的提升。各有各的特色。

在经历这近7，8 年的发展，PS 的模拟从开始到现在，从模拟这一意义上来说，应该是完成了，接下来应该是要做一些除错方面的处理，毕竟模拟器不可能像真实的机器一样，完全无错。还有一些设备（比如PS 的键盘，似乎还没哪个模拟器或者插件支持）的模拟。在PS 模拟接近完成的时候，是不是又要期待PS2 模拟器的开始和完善呢?



D3D插件和OPENGL插件的选择 选择 选择 选择

在使用ePSXe的过程中，相信许多的朋友和我一样都有同样的困惑，GPU插件到底是选D3D的好还是选OPENGL好呢？这两个插件选择相同，内容相似，效果也相当。那么到底，这两个插件有什么区别呢？

在此我们有必要了解一下OPENGL和DIRECT 3D各是什么，现在就让我们一起来详细看一看吧！不过在此之前先还是先看看什么是API~~~

●API

API是Application Programming Interface的缩写，中文意思是应用程序设计接口。对于编写支持各种硬件设备或操作系统的程序而言，API是许多程序的大集合。一个3D API能让编程人员所设计的3D软件只要调用其API内的程序，API就会自动和硬件的驱动程序沟通，启动3D芯片内强大的3D图形处理功能。目前几种主流的3D API有Direct X、OpenGL、3DR、Renserwart、BRender、Glide及Quickdraw 3D Rave等。

●Direct 3D

Direct 3D是基于微软的通用对象模式COM（Common Object Mode）的3D图形API。它是由微软（Microsoft）一手树立的3D API规范，微软公司拥有该库版权，它所有的语法定义包含在微软提供的程序开发组件的帮助文件、源代码中。Direct3D是微软公司DirectX SDK集成开发包中的重要部分，适合多媒体、娱乐、即时3D动画等广泛和实用的3D图形计算。

自1996年发布以来，Direct3D以其良好的硬件兼容性和友好的编程方式很快得到了广泛的认可，现在几乎所有的具有3D图形加速的主流显示卡都对Direct3D提供良好的支持。但它也有缺陷，由于是以COM接口形式提供的，所以较为复杂，稳定性差。另外，目前只在Windows平台上可用。

作为微软DirectX技术的组件之一，Direct 3D也随着DirectX的升级而不断更新，同时在微软的全力扶植下，Direct 3D技术的发展速度极快，DirectX 7：正式支持硬件T&L（光影变换）、DirectX 8：对Pixel Shader（像素着色器）Vertex Shader（顶点着色器）的支持、DirectX 9：提供2.0版本的可编程顶点和像素着色模式，显卡硬件厂商也纷纷以对最新的D3D特效的硬件支持为卖点。





●OPENGL

OpenGL的英文全称是"Open Graphics Library"即"开放的图形程序接口"，它是计算机工业标准应用程序接口，主要用于定义二维三维图形。

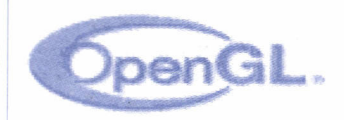
OpenGL是一套底层三维图形API，之所以称之为底层API，是因为它没有提供几何实体图元，不能直接用以描述场景。但通过一些转换程序，可以很方便的将AutoCAD、3DS等图形设计软件制作的DFX和3DS模型文件转换成OpenGL的顶点数据。

OpenGL是与硬件无关的软件接口，使用它图形软件生产厂商再不用为各种不同的机型开发设计不同的软件，只要操作系统使用了OpenGL适配器就可以达到相同的效果，它是一个开放图形库，目前在Windows、MacOS、OS/2、Unix/X-Windows等系统下均可使用，且仅在窗口相关部分（系统相关）



略有差异，因此具有良好的可移植性，同时调用方法简洁明了，深受好评，应用广泛。OpenGL 能在网络环境下以客户机 / 服务器模式工作，充分发挥集群运算的威力，是专业图形处理、科学计算等高端应用领域的标准图形库。

将OpenGL 称之为SGI的OpenGL 毫不为过，它源于SGI公司为其图形工作站开发的IRIS GL，在跨平台移植过程中发展成为OpenGL。SGI在1992年7月发布1.0版，后成为工业标准，由成立于1992年的独立财团OpenGL Architecture Review Board（ARB）控制。SGI等ARB成员以投票方式产生标准，并制成规范文档（Specification）公布，各软硬件厂商据此开发自己系统上的实现。只有通过了ARB规范全部测试的实现才能称为OpenGL，现在的ARB投票成员包括SGI、Intel、IBM、nVIDIA、ATi、Microsoft、Apple等业界群英。





●总结

看完了上面关于D3D和OpenGL的介绍，相信我们就不难理解，OPENGL和D3D的插件只是基于不同的API开发出来的，使用不同的程序内核而已。由于OPENGL对3D显卡性能挖掘的更深，可最大限度地发挥3D芯片的巨大潜力，因而已经成为了拥有好显卡的同志的不二选择，这就是OPENGL 比D3D插件要求高的根本原因，也是其效果好的根本原因......但反观D3D，由于其基于DIRECT X的API内核，正如前所说各方面的兼容性比较好，可绕过GDI直接进行支持该API的各种硬件的底层操作，大大提高了游戏的运行速度，对低配制的同志无疑是个福音，或许这也就是此插件受欢迎的原因吧～～笑。



Java 做为一种无这视硬件的多平台语言，在使用中，应该是相当方便。比如现在大多数手机都支持 Java...

各位模拟玩家一定看到过国外的某些模拟网站（包括国内的一些），有在线游戏可以玩，而且玩到的还是一些 FC/GB 等游戏。这是通过什么实现的呢？没错，这就是 Java 技术！

今天就向大家介绍一些基于 Java 上运行的模拟器，主要还是指在网页中运行的那种（以 Applet 方式运行）。由于 Java 技术无视硬件平台，所以可以在所有支持 Java 的地方运行（包括我们的手机，当然，想在手机上运行，还得专门的代码改动以及调用手机专用的 API 等等），有关 Java 的相关技术这里不多作介绍，地球上随处可见...

要说明的是，Java 虽好，但执行效率有点低，所以大多数 Java 写的模拟器在低配置下运行得超级慢（相对用 C 和汇编写的模拟器）。

由于 java 写的各模拟器都比较多，所以只能找些典型的家用机掌机介绍给大家啦！

[准备工作]

既然是 Java，要运行，你的机器上得安装 Java 插件！（不推荐使用 MS 自带的那个 VM，效果不好，可能还无法运行）

推荐用 SUN 的 Java 运行库（可以从以下网址找到），安装，不需要做什么设置，一般重启一下就行了。



http://java.sun.com/j2se/downloads.html

[模拟器运行]

安装完java 运行库后，就可以体验java 上的模拟器了

首先介绍一个NES 模拟器：Nescafe，最新版本0.54，虽然支持的Mapper 不多，但完整支持声音。

官方网站：http://www.davieboy.net/nescafe/

此nes 模拟器带GUI，可以windows 下直接运行（双击运行那个jar 文件），当然也同时支持网页中的applet 方式运行！

这里主要介绍一下在网页中运行的方法。解压从官方网站上下载的压缩包，解压后，得到一个jar 格式的文件。然后写一个html 文件，内容如下：

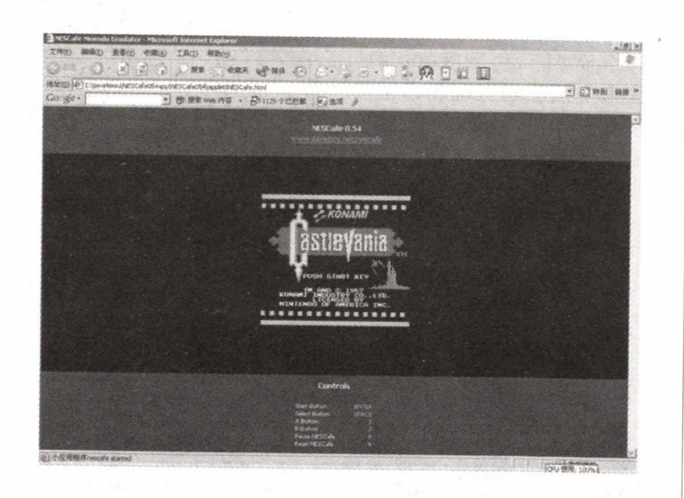
```
<applet code=NESCafeApplet archive="NESCafe054.jar" width=256 height=240>
<param name=ROMFILE value="roms/emc.nes">
<param name=LIGHTGUN value="false">
</applet>
```

注：roms/mario.nes 这里，改成你所要运行的ROM 的名字。

一要完成后，保证并直接打开这个html 文件，怎么样？看见效果了吧？（不过界面倒是差了点，只在IE 浏览器的左上角有个NES 窗口）

其实官方的压缩包解压后，applet 里会有个NESCafe.html，直接打开就可运行roms/nescafe.nes，这时，只要把自己要运行的nes 游戏改成这个文件名，并替换掉，刷新一下，就可以看到效果了，如图。怎么样？在网页中运行nes 还凑合吧？只不过各按键配置是固定的，在官方的readme 中有写。而且运

行速度，声音...至少在我的XP1800+上，还觉得卡，机器慢的朋友就更...





如果直接双击那个.jar文件，会得到如下GUI：(命令行运行方式：java -jar NESCafe054.jar)

很像一个标准的Win32界面，可以进行各方面的设置（其实也应该可以在Linux，OSX下运行，只要安装了Java运行库的话）

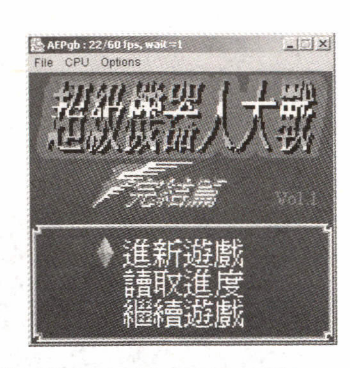
GameBoy是任天堂最为成功的掌机之一，接下来要介绍的是......没错，再来看一下Java平台上的GBC模拟器：AEPgb（结合了pgb和javaboy[声音代码]的综合体



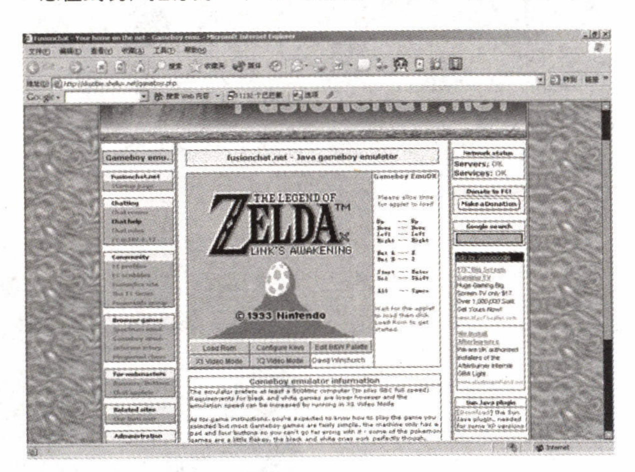
http://www.freehomepages.com/gbconline/

虽然APEgb支持applet，但官方主页上也说明了，目前还不能工作...所以从网上找了其它

不过有GUI版本：(速度实在是太慢了)



想在线玩，推荐另一个GB模拟器Gameboy Emu DX



两个Java版本的模拟器效果都不怎么样，速度太慢。

继续继续...32位掌机。没错，就是GBA...只找着一个BoycottAdvance的Java版本。

官方主页：http://baonline.emuunlim.com/



运行代码：(0041.zip 是GBA 的ROM 名，bao.jar 是模拟器的执行程序)

<APPLET CODE="boycottadvance" ARCHIVE="bao.jar" WIDTH="240" HEIGHT="160">

<PARAM NAME="romfile" VALUE="./0041.zip">

把上面代码存为html 文件，并放到bao.jar 所在目录下，确定rom 名正确后，打开这个html 文件吧！开始模拟...

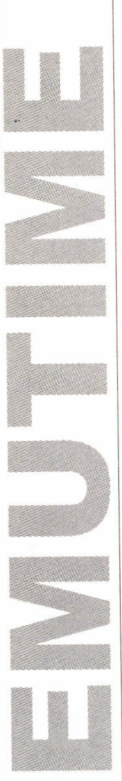
BoycottAdvance ONLINE 虽然是基于BoycottAdvance 的原代码（这只GBA 模拟器在前期模拟度不错，大家应该记得吧？法国老写的，不过现在已经N 久没更新了)，版本号是0.12，一看就知道很初步，模拟度低（大部分游戏有BUG，可能是不支持BIOS 的原因)，不支持声音（根据官方配置表，无声情况下，要比较流畅运行起来也得需要750 以上的CPU，如果有声音的话...)

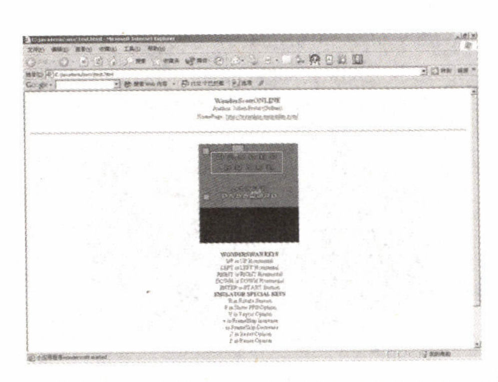
继续介绍掌机WSC，百代的东西，虽然有招牌作机战支持，发售初期还有SQUARE 的FF 支持，但最终还是失败...

官方主页：http://wsonline.emuunlim.com/

这只模拟器倒不用自己写代码，因为模拟器解压后，就有





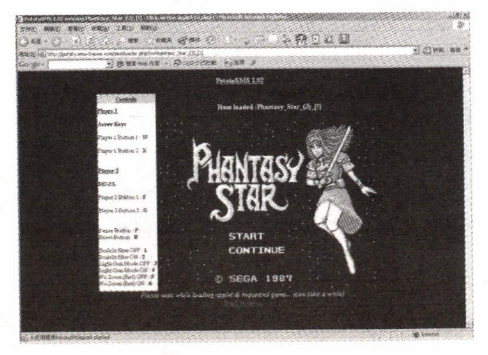


test.html 了。把rom 放到roms 目录后，运行一下listrom.bat 把rom 列表放到romlist.txt 中。打开test.html，开始运行wsc 游戏吧...

不过这只模拟器完成度也比较低，只能运行一些DEMO，和一些黑白游戏，官方主页上虽然有新版本的支持彩色ROM 的截图，但迟迟没有推出新版本。

对了，此模拟器的作者还是boycottadvance 的作者Gollum.

8 位掌机SMS（在线玩）



官方主页：http://potato.emu-france.com/sms/ 在页面上，还有大量 S M S 游戏，可以在线玩。

模拟器执行程序是sms11.jar,，把rom 放在sms11.jar 同一目录，并写个html 文档，内容如下：（其中PHANTASYSTAR.zip 是游戏名，改成你自己的就行了）

```
<!--"CONVERTED_APPLET"-->

<!-- CONVERTER VERSION 1.3 -->

<OBJECT classid="clsid:8AD9C840-044E-11D1-B3E9-00805F499D93"

WIDTH = 512 HEIGHT = 384 codebase="http://www.java.com">

<PARAM NAME = CODE VALUE = "PotatoSMSApplet.class" >

<PARAM NAME = ARCHIVE VALUE = "sms11.jar" >

<PARAM NAME = WIDTH VALUE = "512" >

<PARAM NAME = HEIGHT VALUE = "384" >

<PARAM NAME="rom" VALUE="PHANTASYSTAR.zip">

<PARAM NAME="type" VALUE="application/x-java-applet;version=1.4">

<PARAM NAME="scriptable" VALUE="false">

<COMMENT>

<EMBED type="application/x-java-applet;version=1.4" CODE = "PotatoSMSApplet.class" ARCHIVE = "sms11.jar" WIDTH = 512 HEIGHT = 384 scriptable=false><PARAM
```



NAME="rom" VALUE="PHANTASYSTAR.zip"><NOEMBED>
</COMMENT>

</NOEMBED></EMBED>

</OBJECT>

<!--"END_CONVERTED_APPLET"-->

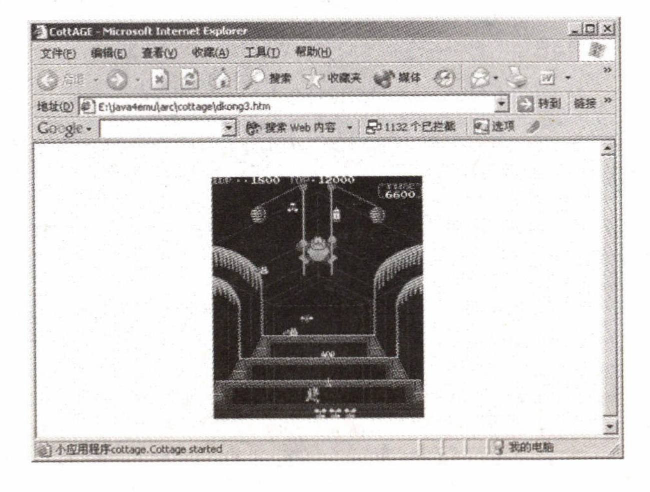
总的感觉还行，不过我对 s m s 这只掌机不是太感兴趣。

其实除了以上的几种常见的家用机，掌机模拟器外，J a v a 平台上还有一些街机模拟器的身影（当然，应该只能运行一些早期的简单游戏）

以下是一个典型的街机模拟器的 J a v a 在线版本（J a v a 版本的MAME...）

街机模拟器：cottage

官方网站：http://cottage.consolemul.com/

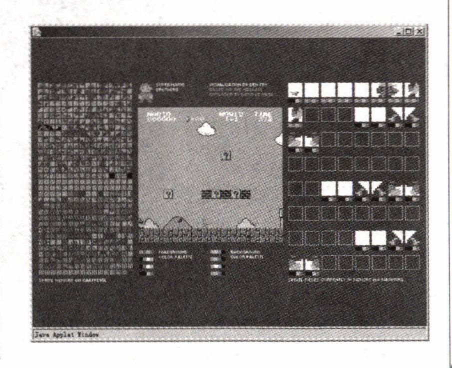


运行代码：

```
<APPLET CODE="cottage.Cottage.class" ARCHIVE="Cottage.jar" WIDTH="224" HEIGHT="256" DRIVER="dkong3">
</APPLET>
```

注：Cottage.jar 是这个模拟器的程序文件，dkong3 是驱动的名称（和 mame 中一样，同样，把 rom 放到 roms 目录下，使用的是和 mame 一样的 rom 命名规则！），或者直接运行 cottage 目录下的相对应的 html 文件（作者已经写好了）

虽然不支持声音，但画面效果和 mame 一样，感觉还不错，支持的游戏还算可以（基本上都是一些早期的游戏）。同样，实现这街机模拟器 Java 版本的，也是天才程序员 Gollum. 看来 Gollum 这个法国老水平还不错，精通 Java，C 等语言.



介绍玩上面几种主机的 Java 版本，怎么样？是否感觉 Java 也无所不能呢？基本上 C 能做的，Java 也基本上都可以做到（C 跨平台性也不错，但需要重编译，而 Java 基本上不需要），这里介绍的只是让大家体验一下 Java 平台上的模拟器效果。由于这些用 Java 写的模拟器大多是公开源代码的，所以希望有一天能在支持 JAVA 的手机上（虽然手机上用的是 J2ME 不是电脑上的 J2SE，不过应该可以通过代码移值，转换来实现吧）通过这些模拟器，可以玩到经典的 NES，GBC，SMS 甚至街机游戏！



MagicEngine 教学篇

NEC 的PCE 游戏机是在1987 年10 月30 日发布的，次年12 月4 日，又发布了CDROM 套件。接上PCE 就可以玩PCE－CD 游戏！可能由于CDROM 的容量远远大于卡带，所以虽然是8 位机，但在这上面的一些经典游戏的画面（比如恶魔城－ 血之轮回）都达到了16 位机的效果！

目前的PCE－CD 模拟器中，完成度最高，最优秀的就是MagicEngine。这里就来说说此模拟器的介绍以及使用。

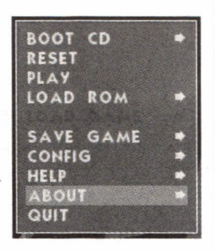
首先打开MagicEngine 的执行程序，pce.exe，主界面如右图：



当然，一般你第一次运行，都会以全屏模式运行，而且画面还没优化过（不支持DX 显示效果），怎么办呢？打开模拟器目录下的pce.ini

[video]后面的windowed=，默认情况是没值的，如果想以windows 方式运行，这里改为：windowed=y（什么？你就喜欢全屏模式？...那当我没说过）

在Video 后面还有个filtering=，这就是打开DX 过滤，使

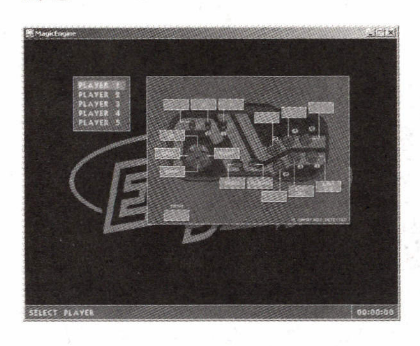


画面优化显示（并不支持所有显卡，但在我的GF4MX440上有效果），设为filtering=y。

一般经这样配置，就可以window模式下运行了。并会有比较好的画面显示效果！

先看模拟器的主菜单：

BOOT CD当然是引导运行PCECD游戏用的。既然第一项就是BOOT CD，那么先说一下怎么样运行一个PCECD游戏吧～～



不管什么模拟器，运行前总得先设置一下按键吧，使自己可以得心应手的操作（除非你想用模拟器默认的...）

手柄的配置很简单，在主菜单下的CONFIG选项选中后，会有Player 1~5的可以配置（pce同时支持5个手柄？有5个人一起玩的游戏吗？），配置界面如图，很形像化，上面的PCE手柄图各按键，设置成你自己想要的键位即可！完成对手柄的设置后，接下来就可以玩游戏啦~~

我们一般从网上下载的pcecd游戏，基本上是一个iso镜像（或者以bin+cue格式的镜像），用虚拟光驱软件加载它（推荐Daemon）

由于MagicEngine默认情况下，只支持读取系统中的第一



个光驱，所以还是要修改pce.ini。找到如下代码处：

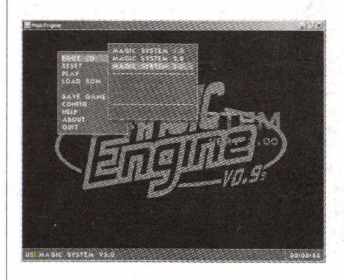
[cdrom]

drive=0 （这后面0代表第一个光驱，1代表第二个，以此类推，如果你的系统是win9x的话，改这个就行了）

drive_letter=I: （这里的盘符，只对应win2000和xp用户，98下设置了也无效，直接设置光驱盘符）

设置完保存一下（有关cdrom里的其它选项，比如cache，cache_size，timeout等全用默认的，改了可能还会出问题）

完成对cdrom设置后，运行主菜单中的BOOT CD，按回车，二级菜单里有Magic System 3.0，就选这个，会有如上界面：

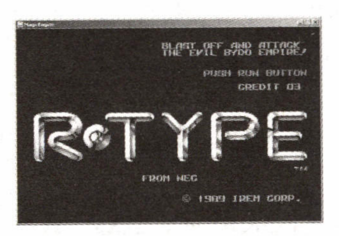


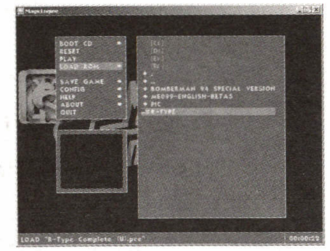
一般使用Magic System 3.00，这是模拟器自带的虚拟bios，然后在出画的界面中，按手柄对应的RUN键即可开始模拟游戏。

怎么样？pcecd游戏的画面还不错吧？现在就可以去网上下载镜像来体验一把pcecd上的经典大作吧。



不过MagicEngine除了支持pcecd外，肯定还支持pcerom（卡带）游戏，如何运行pcerom呢？更简单！在主菜单中选择LOAD ROM选项，找到你硬盘上放pcerom的地方（找到放pcerom的目录后，里面的游戏会自动显示出来，并以rom的内部名显示，还有游戏的区域，相当方便~），选中游戏，按下回车，开始模拟...





学会如何运行游戏后，其实模拟器主菜单上还有几个功能，比如RESET，可用于游戏复位，相当于游戏机上的Reset键（实际使用中，可以在游戏中按Run+Select键，同样可以实现复位功能）。PLAY这功能是在游戏运行过程中，如果按了ESC键，跳到模拟器界面了，再选这个PLAY可继续游戏（实际上一般再按一下ESC就可以回到游戏界面了，多此一举？）

其实玩一些过关类游戏，玩到一半，要吃饭了...怎么办？下次重玩过？当然不是，和大多数模拟器一样，MagicEngine同样为我们提供了即时储存功能。在主菜单的LOAD GAME（用于读取即时储存）和SAVE GAME（用于存取游戏的即时储存），其实这一功能最先是可以做为一个小技巧，用于未注册版本的MagieEngine（未注册版本好像有15分钟的游戏限制，超过会跳出，这时只要在14分59秒用一下即时储存，然后重启模拟器，读一下即时储存文件，再继续14分59秒的游戏...同时似乎作者也认同这一方法给未注册用户，又想玩全游戏的玩家..）。

主菜单中的HELP和ABOUT主要是一些模拟器使用上的

快捷键信息和模拟器的版权信息，看一下吧，对初学者还是有帮助的有关模拟器的使用上的问题，基本上没什么要说的了。不过那个pce.ini 配置还是比较重要的，最后来简单讲述一下这个pce.ini 里面内容的设置吧：

----

emulation settings

[emulation]模拟设置部分

soft_reset=y （打开软复位功能，也就可以在游戏中按Run+Select 复位）

frame_delay= （默认情况下是没有值的，也就是默认的帧刷新频率，60HZ）

----

sound settings

#

[sound]声音设置部分

sound=y （当然是 y 啦，除非你不想打开声音）

frequency=44100 （声音采样率，44100 是目前大多数声卡都支持）

16bit=y （声音输出采用 16 位或者 8 位...谁还在用 8 位的声卡？）

stereo=y （打开立体声和单声音的选项，想听听单声道效果吗？那选 n 试试）

interpolation=n （插值？不清楚，既然默认的是n 就n 吧）

interpolation_level=1 （默认，不要去动它）

delay= （延时设置，全速每秒60 个画面刷新，有必要改吗？）

后面的部分，实际上是关于c d 输入的一些声音等参数，非专业人士跳过...

cd_audio_input_line=

master_audio_volume=

fx_audio_volume=

cd_audio_volume=

----

video settings

#

[video] 视频设置，来，仔细点看，将会影响到游戏效果谪。

windowed=y （是否开启 window 模式？ y or n...）

fullscreen= （全屏模式下拉伸画面，不推荐使用，还是原始比例的画面看上去自然）

fullscreen_mode=2 （默认，2X 画面显示）

filtering=y （这里就会影响你的画面效果了，就是那种2D 过滤效果。推荐打开，如果你打开了还没效果的话，那么恭喜您，你的显卡不支持这一效果...）

size=1 （用默认值！显示尺寸，2*2 效果不错！）

zoom=1 （放大情况下，使用硬件放大还是使用软件算法



放大呢？一般现在的机器，都用1，hardware...）

auto_frame_skip=n （设置自动跳帧的地方，如果的你机器速度比较慢，一定要打开它！以前我用 C333 玩的时候，没打开玩，速度慢得可以...）

vsync=n （垂直同步？关掉吧，打开和不打开应该差别不大，但会影响速度）

接下来的一块，也是对应专业人士的，跳过跳过...（其实是一些画面显示，游戏中分辨率设置等）

res_256=640,480

res_320=640,480

res_352=640,480

win_res_256=256,224

win_res_320=320,224

win_res_352=352,224

res_lock=y

TV mode settings

[tv_mode]这里是有关打开TV模式后的一些相关设置，我是不太喜欢TV模式的那种隔行效果，有需要的自己改动吧，这里就不例了

后面有三大部分，gamepad，keyboard，这里，设置也比较多，而且也用不着设置，大家可以打开ini档自己看，一般情

况还是不用改滴。skip...

----

gamepad settings

[gamepad]

----

keyboard settings

[keyboard]

----

load menu settings

[load]关于菜单部分，当然效果直接影响游戏中的菜单上的设置。

drive_list=CDEF （这里，如果你正好pcerom放在G盘上，那在模拟器的loadrom 里是打不到这个盘滴，那么在这里加上G就行了，改为drive_list=CDEFG，完成！有其它盘可继续加）

use_rom_file_name=n （显示rom例表的时候，是否以rom名方式显示？这里还是默认吧 ，用游戏内部名显示看起来舒服~~）

----

misc. settings

[misc]模拟器一些杂项设置，还是一句话，无特殊情况，跳



过...

CD-ROM settings

[cdrom]光驱配置部分!

drive=

drive_letter=I：（以上两部分在上文中有所提到，看前面...）

timeout=0 （这是对于SCSI光驱用的，设置延时，不过大多数PC玩家全是IDE光驱，设置了也无效果）

cache=n （光驱缓冲设置，当然是对于pcecd游戏机中而言，没必要打开它。）

cache_size=512 （缓冲大小设置，既然上面选项中已经关了，这里无视...）

----

path settings

[path]部分全是一些路径设置（比如截图路径，游戏即时存档路径等），别去看它啦~

MagicEngine虽好，不过毕竟是收费的模拟器，但可能是￥的动力，所以各方面都做得十分优秀，完美...，而且日前网络传闻，最新版本1.00也快发布了，将会支持PC-FX...上面的经典作品超多（都还是以动画卡通游戏为主），超期待中...

最后...MagicEngine官方主页：http://www.magicengine.com/

KOF 按键修改补完篇

文：海豚

一、按键数据的含义

根据 c h l 的研究表明，数字和方向的含义如下：

519　　↖↑↗
408　　←　→
62a　　↙↓↘

原因如下：

neogeo 的端口有2个，分别控制着按键（上下左右，ABCD）和（start 和coin），其中控制（上下左右，ABCD）的端口是通过1 个位的数据来判断输入。

举例如下：

0 0 0 0 0 0 0 0
— — — — — — — —
7 6 5 4 3 2 1 0

0—0 表示↑、0—1 表示↓、0—2 表示←、0—3 表示→

0—4 表示A、0—5 表示B、0—6 表示C、0—7 表示D

比如当按了↑（按键），那么上的位的数值就从0—>1，就是

0　0　0　0　0　0　0　1　　,也就是1（16位）
—　—　—　—　—　—　—　—
D　C　B　A　→　←　↓　↑



当按了A

0 0 0 1 0 0 0 0 ,也就是10（16位）

— — — — — — — —

D C B A → ← ↓ ↑

夸张的说，如果同时按了↑↓←→ABCD（虽然这样的按键好象在现实中不可能），那么就是

1 1 1 1 1 1 1 1 ,也就是ff（16位）

— — — — — — — —

D C B A → ← ↓ ↑ 所以拿chl的kof96的一个数据来练习一下

7283A：1B 07 00 00 04 00 08 14 0A 14 02 14 06 14 04 14 F0 04

04 08 0A 02 06 04

04->00000100 ←

08->00001000 →

0A->00001010 ↘

02->00000010 ↓

06->00000110 ↙

04->00000100 ←

也就是

←→↘↓↙←+X

原理就是这样，但是如果一个一个都这么解析的话，那么累死了。所以，我们只要记住：

519 ↖↑↗

408 ← →

62a ↙↓↘

也就可以了。

不过，如果想深入的研究按键，理解一些理论还是有必要的。

二、按键库的查找的思路

目前有3 个：

1 、根据按键来查找

当我们输入一定量的方向，之后按 A \ B \ C \ D 来决定后，系统才会根据按键来和按键库来对比，成立才有必杀或超杀等动作效果。但是无论我们按了多少方向都没有用，必须 A \ B \ C \ D 来决定后才可以。根据这个思路，是最容易找到按键库的程序，也就能找到按键库的地址

2 、根据动作效果来查找

如果输入按键和按键库相同，那么系统开始执行相应的动作。我们可以先找到动作，之后反推就可以找到对比按键库的程序，来找到按键库地址

3 、猜

如果前2 个办法都不行，或者实在找不到了。那么之后就是猜，猜也是一个技术，比如某先行者就是通过猜来找到kof 的按键的，我记得好象是kof2k2。因为

519　　↖↑↗
408　　←　→
62a　　↙↓↘

是永远不变的。只是结构可能不同。我们先想出可能的结构，之后通过编程来让电脑来找。如果不是，就换另外一个结构来试试。



三、准备工作

由于rom 结构的特殊，内部的操作码和操作数等数据都是高低位相反的，我们必须先把数据恢复回来，这样方便研究，找到结构的规律。

比如，jmp $12345

在rom 里是

f94e 0100 4523

而真正的机器码是

4ef9 0001 2345

另外，也方便研究，毕竟0001 2345 和0100 4523 那个容易看一目了然。

所以，在研究之前，必须把kof 的p1 内部数据高低位先还原，就是互换一次。以下的kof，都是互换完之后的研究。

四、按键的结构

(部分数据来自于ez 的游戏修改高手robert 先生)

因为kof96-kof2k2 的结构是一样的，并且前文也做了介绍，下面我们就简单的介绍一下kof94,95 以及kof2k3 的

按键结构。

1、kof94 的结构

按键库的结构

6c9f4:0302 FC25 0201 FC08 0210 0D08 FF

* ↓ * ↑

地址：按键的时间，方向，属性

其中地址是：6c9f4（相对地址，原因下面有讲）

时间：03，上面用＊表示

方向：02，也就是↓

属性：FC25－＞表示蓄力，如果是F008，表示连按正常的按键过度，不需要蓄力。

（准确的说F008是蓄力的时间很少，之有008这么短，不用特意的蓄力就能达到目的。而如果时间是c25那么长，必须特意的蓄力才能达到，其中F表示蓄力的时间，和按键区分开。）

至于后半部分

0210 0D08 FF

10表示A\C

20表示B\D

但是如果是40，60那样就表示C，BC等固定按键了。

0D08时间的间歇，准确的说程序在判断输入和按键库的时候，到了输入A\B\...这样的按键就已经结束了。

FF表示按键的结构结束。和其他按键的结构区分开。

指针

还是用刚才的结构来说

6c9f4:0302 FC25 0201 FC08 0210 0D08 FF

准确的说，这段代码的位置是16c9f4，但是我们要注意，游戏的程序开始的位置不是从000000开始，而是从100000开始，所以去掉相对的100000，得到6c9f4这个结果！



其中地址就是指针，不过根据以前的经验可以知道，一般指针就是在按键库的上方，很容易看到。

指针：

相对地址：指针

6c7d8:0006C9F4

如果说修改按键库的好处是我们可以在宏观上修改出招和简化出招的话，那么修改指针就是对于特定的某人来修改，比如我就是想把某人的（比如哈迪兰）的↓蓄↑A 或C 修改成↓→A 或C，那么如果我们修改按键库的话，所有的人都被修改，如果只是修改指针的话，就能够修改特定的某人，也就是，把6c7d8:0006C9F4->0006CBFF

2、kof95的结构

按键库从7a970开始

7a970:0302 FC23 0201 FC08 0210 0F00 FF
　　　　*↓　　　　*↑

结构

地址：按键的时间，方向，属性

地址：7a970（相对地址）

时间：03

方向：02，代表↓

属性：FC23代表蓄力，F000或F0XX表示正常的时间过度。

0210 0F00 FF

10 表示A\C

0F00 表示时间过渡

FF 表示按键的结构结束，并和其他的按键结构区分开。

指针部分

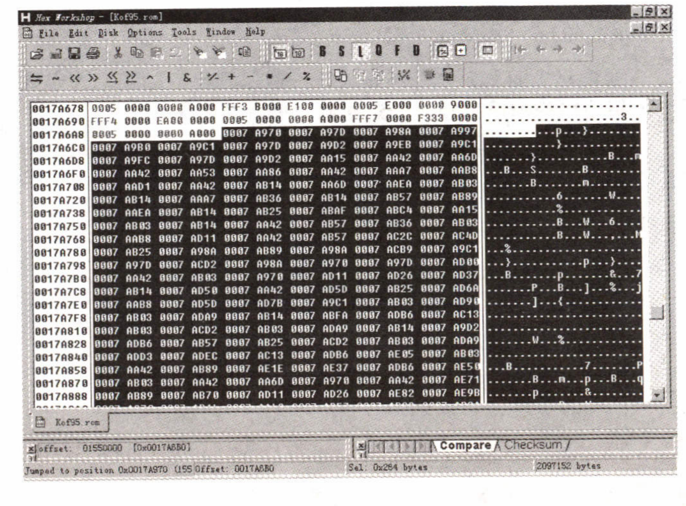
一般按键库的上面就是，先到按键库的地址7a970，也就是rom中的17a970，之后向上能看到一大片指针群。

最后找到指针的开始地址：

17A6B0:0007A970

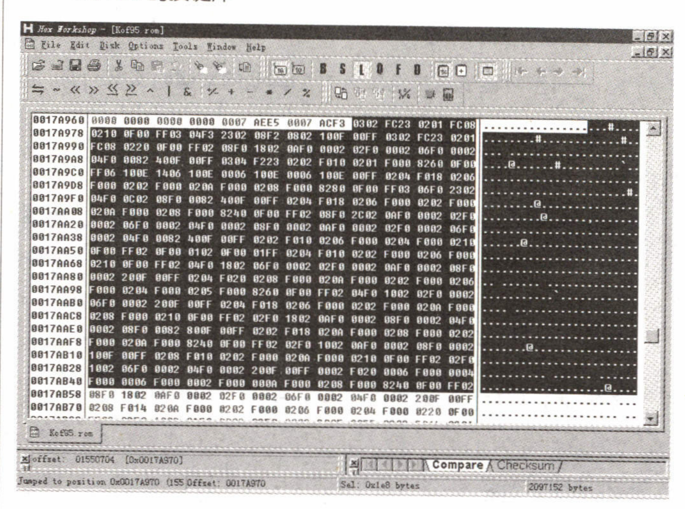
也就是，指针从哈迪兰的↓蓄↑A 或C 开始！

Kof95 的指针库





kof95 的按键库



3、kof2k3 的结构

虽然这个游戏游戏性不是很好，但是刚出的时候，大家要求出招简化的呼声比较高。这里简单的介绍一下。

按键的结构从 79116 开始（按照解密的 p 来说，如果是加密的，地址在 279116，也就是加上 200000），

按键库

79116：

0406 0f 0806 ff 0006 0f 0806 ff 0000

→ →

79124：

0406　0f　0406　ff　0006　0f　0406　ff　0000
　　　　　←　　　　　　　　　　　←

79132：

0408　0f　0206　ff　0006　0f　0206　ff　0000
　　　　　↓　　　　　　　　　　　↓

79140：

0308　0f　080b　0f　0a0b　0f　0200　ff
　　　　　→　　　　　　　　　　↓

7914c：

0308　0f　040b　0f　060b　0f　0200　ff
　　　　　←　　　　　　　　　　↓

79158：

0308　0f　0a0b　0f　020b　0f　0800　ff
　　　　　　　　　　↓　　　　　→

以这个为例

79140：

0308　0f　080b　0f　0a0b　0f　0200　ff
　　　　　→　　　　　　　　↓

结构

地址，按键长度，分隔符号，按键

其中地址是：79140

按键长度：0308



分隔:0f

按键:08 代表→

这里说说按键长度这个东西。

为了准确的保证按键库的正确，在kof2k3中加入了这个按键长度的概念，它的算法是

以长度是0X0Y为例

那么长度就是(X+1)*2+Y

比如，以0308的话，那么长度就是(3+1)*2+8=10，那么程序会把10个数据读到相关的内存地址，之后和所输入的按键进行对比，成立才执行相关的动作，比如超杀等。但是，即使取了10个程序，但是未必会全用到。只是从倒数的第1个00开始。

比如

程序读了10个数据

0308 0f 080b 0f 0a0b 0f 0200 ff 0308 0f 04
→ ↘ ↓

之后程序从后面向前面判断是否有00这个数据，如果有，那么则开始判断输入和按键库的关系。而00以前的就是无用数据，就是在程序执行的过程中被暂时使用而已。

最终，只是使用了

0308 0f 080b 0f 0a0b 0f 0200 而已。
→ ↘ ↓

由于程序是从后向前判断输入的，所以我们看这个输入，也必须从后向前看。

例子实际代表的含义，我们从后向前来依次取得数据排列后就能清晰的看出其含义。

↓ ↘ →

（注意，只是方向而已，因为A＼B．．．．．．．等按键是一般是不存在于按键库中的。只是出现在程序的结构中。）

五、kof2k3 的按键放松修改

从kof2k3 的结构可以看到，数据的结构是不存在间歇值的，也就是以前的通过修改间歇来达到放松按键限制的目的是不能非常容易的实现，我们通过开启dip1 的第3 项可以看到，我们在使用kawask 的时候，在输入的一系列方向中，只有上和下会存在无法难以及时输入的情况（因为输入上和　下需要花费2倍的时间才被输入程序所认可），我们只要在数据中去掉上和下的数据就可以间接的把放松按键的修改成功的实现！

比如：

79188：

0508 0f 080b 0f 0a0b 0f 020b 0f 060b 0f 0400 ff

→ ↘ ↓ ↙ ←

只要把中间的0a0b0f 去掉就可以了。

修改如下



0408 0f 080b 0f 0a0b 0f 060b 0f 0400 ff

或者

0505 0f 080b 0f 0a0b 0f 060b 0f 0400 ff

（因为0408和0505从本质说来说是一样的。(4+1)*2+8=(5+1)*2+5)

如果是完美主义者，会从程序上来把按键的限制放松！但是按键的输入是时时的！也就是无法通过跟踪来实现。而静态反汇编，哈哈，只能是理论上来实现吧。毕竟从那么多的程序中提取按键限制的部分无疑于大海捞针！

六、程序

编程是hackrom的基础，遇到什么问题，如果需要导出数据，自己动手就很方便了。不用到处求工具。另外，现在也没有什么hack工具！（小弟到是有，但是太垃圾，放出来纯粹是给自己丢脸！另外，不用把编程看的什么神圣的东西，小弟也就是学了一个月而已！）

把编程的大概思路和过程说一下（我学的是c语言）

首先，使用c语言12章的对文件进行读和写的相关操作，把按键数据库所在的地址范围内的所有数据都找到。

之后根据上面说的结构，将数据进行读取，排列等等操作。（思路上面都详细说明了，按照说明的思路编写就可以了。）

之后把结果保存在另一个文件中（一般是txt格式的文本文件，方便阅读）。

附带了kof95和kof2k3的按键库读取程序和源代码（kof94的结构和kof95的结构是一样的。），以及kof2k3的出招限制放松的hack作品，因为很简单，所以如果读者是编程高手，，能

编写特别好的程序，请不要鄙视小弟的垃圾程序！（看压缩包的说明）

七、扩展

在研究了ｋｏｆ的所有的按键，应该看出了一些规律。从根本上来说，

519　　↖↑↗
408　　←　→
62a　　↙↓↘

这个大前提是不会变的，变的只是按键库的结构而已。ｍｖｓ所有的格斗游戏，基本上都是相同的，只要找到按键库的结构，就可以轻易的修改按键或者放松按键的严格要求！只要把ｒｏｍ的高低位互换，那么结构一般都是

比如　↓　↘　→

也就是 02 0A 08

结构基本上都是（x 表示未知数据）

xx02xx0axx08

或者

xxxx02xxxx0axxxx08

或者

xxxxxx02xxxxxx0axxxxxx08

这样类似的结构，只要编写一个小程序，就可以找到可能

的地址。通过破坏结构的这种笨方法就可以很容易找到按键的结构的地址！

正常的，理论的查找按键库的方法，主要是思路，上面已经讲了很明白，就是前面说的2 种方法，至于第3 种，就是'蒙'，虽然'猜'这种办法没什么根据，但是由于通过已经有的经验来说，这种方法也是最可行，最简易的，毕竟通过程序来看按键的结构来说，一般的程序都是非常的长，看着也非常的累人的，并且需要hacker 深入的理解格斗游戏的整体结构才可以！（比如我研究2k3 的按键，差点累死！从动作逆向研究按键真是太痛苦了。）修改按键，至少目前还没有十全十美的完整技术。

八、一些想法

从前面可知，会编程是作为一个romhacker 的基本条件，按键的东西比较简单，如果是提取动作指针或者动作代码的属性要素等其他烦琐的东西，如果不用编程来实现的话，能累死人！

对于我个人来说，因为知道一点技术，所以有把kof 里面隐藏的东西完美的开启这个美好的愿望，但是由于各种各样客观的原因，却发现这可能是永远也办不到的事情，毕竟，我们应该把修改当成一种乐趣，不是吗？



MVS颜色修改 

color modify

文：KIM

最早接触模拟器是在2 年前吧，那时候什么都不懂。有一次在网上乱逛。在一个KOF 的网站上看到了一张IORI 衣服颜色被修改了的图片，那时还很郁闷（当时在想我怎么就没有在街机上选出过这个颜色的IORI 呢？，一定很厉害吧！现在想想也蛮可笑的，自己当时怎么那么傻啊）！后来多方问朋友原来是有人修改了，当时心理就想一定要学会，后来通过多方面的学习现在稍有一点心得，现在就合大家来一起研究修改MVS 的KOF 的颜色！

一、首先我们来做一些准备工作，首先就是要知道MVS 里的颜色是以16 进制的形式存在的，就比如平时在PC 的很多绘图软件中黑色就是以RGB：000 这样的形式存在，而在MVS 里是0000，而白色就是RGB：255 255 255，在MVS 里是FF7F，这些只要知道就可以了！

二、具常用16 进制软件，如：WINHEX。还有就是一个WINDOWS RGB 颜色转换的工具这一类的工具网上很多，只要大家搜索一下就可以找到了！

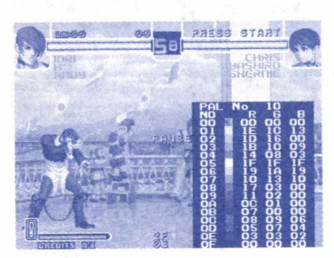
三、就是运行模拟器截取你想要修改人物的图片，如果你想要修改撞击的火花等也要用同样的方法来修改。但是在修改的同时我们要稍微变动一下，才能找到。那么我们现在先来说KOF 系列的角色颜色是怎么修改的！我们就以KOF2002 为例子：



1：我们用WINKAWAKS 模拟器读取KOF2002 在DIP 设置里在DIP1.2 的8 都打上钩，接下



来等游戏开始按1P 的开始键就会跳出一个都是颜色的对话框，这个显示就是我们这个游戏了所有的颜色！



大家可以从图片看的出颜色分为00-0F一共16个位置，其中15 个是角色颜色的代码，颜色的排列是从浅色到深这样一个排列方式，我们来看看IORI的颜色有那些，

接下来要做的是用WINDOWS　RGB 转换工具来读取图片中角色的颜色代码，从图片大家看到的是先是皮肤的颜色从浅到深排列 01：E9　1F；02：B6　5E；03：84　5D；04：41　1A

以上是皮肤的代码。

衬衫：是有3个代码组成从05-07。05：FF　7F；06：DC　5C；07：98　28

裤子：4个代码：08-0B。08：10　6B；09：10　48；0A：00　26；0B：00　43

外衣：0C-0F。0C：43　24；0D：32　62；0E：11　61；0F：00　00

以上就是IORI 的全部颜色代码了

```
00093360  5C 3C 40 06 E9 1F B6 5E  84 5D 41 1A FF 7F DC 5C
00093370  98 28 10 6B 10 48 00 26  00 43 43 24 32 62 11 61
00093380  00 00 41 06 5C 3C 5C 3C  5C 3C 5C 3C 5C 3C 5C 3C
00093390  5C 3C 5C 3C 5C 3C 5C 3C  5C 3C 5C 3C 5C 3C 5C 3C
000933A0  5C 3C 42 06 5C 3C 5C 3C  5C 3C 5C 3C 5C 3C 5C 3C
000933B0  5C 3C 5C 3C 5C 3C 5C 3C  5C 3C 5C 3C 5C 3C 5C 3C
000933C0  5C 3C 43 06 01 10 45 43  88 17 CC 1B 01 10 34 42
000933D0  67 45 56 44 89 38 CC 1B  FF 3E 56 44 89 38 CC 1B
000933E0  FF 3E 44 06 F9 1F D6 5E  A4 7D 72 2B FC 7F E8 1F
000933F0  C6 2E 70 0C 50 2A 40 67  30 05 63 46 42 25 30 34
页面 1216 / 8457          偏移量:   93381          = 0  选块:
```

2：接下来就是打开 16 进制软件 WINHEX 来找到这些代码在 ROM 中的地址，如图：

地址找到了是 93364———93381 结束。查找工作结束了，接下来就是替换工作了，你所要做的就是找到你想要的颜色的代码，我们这里把八神修改为黑色一定很不错，提供一组黑色的代码　　E91FB65E845D411A3373227200704

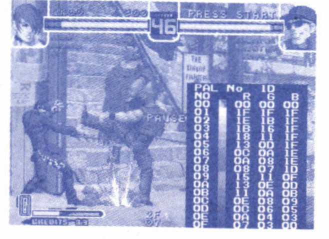
4043303220200004404330322020070

```
00093360  5C 3C 40 06 E9 1F B6 5E  84 5D 41 1A 33 73 22 72
00093370  00 70 44 04 33 03 22 02  00 00 44 04 33 03 22 02
00093380  00 70 41 06 5C 3C 5C 3C  5C 3C 5C 3C 5C 3C 5C 3C
00093390  5C 3C 5C 3C 5C 3C 5C 3C  5C 3C 5C 3C 5C 3C 5C 3C
000933A0  5C 3C 42 06 5C 3C 5C 3C  5C 3C 5C 3C 5C 3C 5C 3C
000933B0  5C 3C 5C 3C 5C 3C 5C 3C  5C 3C 5C 3C 5C 3C 5C 3C
000933C0  5C 3C 43 06 01 10 45 43  88 17 CC 1B 01 10 34 42
000933D0  67 45 56 44 89 38 CC 1B  FF 3E 56 44 89 38 CC 1B
000933E0  FF 3E 44 06 F9 1F D6 5E  A4 7D 72 2B FC 7F E8 1F
000933F0  C6 2E 70 0C 50 2A 40 67  30 05 63 46 42 25 30 34
页面 1216 / 8457        偏移量:        93364        = 233  选块:
```

（黑色的代码）替换如图

保存然后用模拟器试试效果！好我们来看看效果如图：

图片当中大家看到了，我们已经把 IORI 改变成了我们需要的颜色，还有颜色列表也表明了有那些颜色被修了！到这里人物的修改算是完成了。



四、我们接下来修改 IORI 的飞行道具首先就是找到颜色所在的面版，如图：



从图片上我们可以看出与人物颜色不同的事IORI的飞行道具的颜色只有原来角色的颜色的一半，下面的从09－0F是什么呢，仔细的玩家一定发现了，没错，就是地上的灰尘修改的方法与前面人物的是一样的，要注意的是每个角色有13个颜色的面版，每个面代表一个一种色彩！

五：这里要讲难度稍微大一点的就是如何修改被攻击后颜色的（或是状态的颜色）这里先要说明一下就是大家在玩KOF时一定也发现了当被飞行刀具攻击时，被攻击角色的身上就会出现变化的颜色，这种效果是通过循环的代码来实现的，如图：



这样修改比起角色的修改要麻烦的多，因为他不是15各代码组成而是有几百个代码组合在一起所以比较麻烦！具体的大家还是看图比较直接，如图：

```
00088360  00 00 C0 00 FF 7F CE 1C  8D 39 5C 16 1C 23 FF 7F
00088370  CE 2D 9D 6A 6C 28 3B 65  FF 7F CE 1C 8D 39 5C 16
00088380  1C 23 C1 00 3B 65 FF 7F  CE 1C 8D 39 5C 16 1C 23
00088390  FF 7F CE 2D 9D 6A 6C 28  3B 65 FF 7F CE 1C 8D 39
000883A0  5C 16 C2 00 6C 28 3B 65  FF 7F CE 1C 8D 39 5C 16
000883B0  1C 23 FF 7F CE 2D 9D 6A  6C 28 3B 65 FF 7F CE 1C
000883C0  8D 39 C3 00 9D 6A 6C 28  3B 65 FF 7F CE 1C 8D 39
000883D0  5C 16 1C 23 FF 7F CE 2D  9D 6A 6C 28 3B 65 FF 7F
000883E0  CE 1C C4 00 CE 2D 9D 6A  6C 28 3B 65 FF 7F CE 1C
000883F0  8D 39 5C 16 1C 23 FF 7F  CE 2D 9D 6A 6C 28 3B 65
00088400  FF 7F C5 00 FF 7F CE 2D  9D 6A 6C 28 3B 65 FF 7F
00088410  CE 1C 8D 39 5C 16 1C 23  FF 7F CE 2D 9D 6A 6C 28
00088420  3B 65 C6 00 1C 23 FF 7F  CE 2D 9D 6A 6C 28 3B 65
```

地址一直从00088360－－－－－－－00088542那么一大段代码来实现上面那种图片里的效果。

我们来分析一下以上的代码，大家就会发现为什么我前面说是循环的，其实正真的代码只有

FF7FCE2D9D6A6C283B65

一段然后不断的重复，当然其中也有添加少许代码的大家仔细看就会发现的，替换这个没有什么简便的方法只有15个15个的替换所以比较麻烦我们来看几张别的系列的修改图片





总结

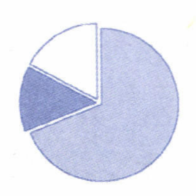
其实修改颜色是一个考验你耐性的工作，希望大家都能修改出自己满意的人物的颜色



如果大家需要一起更深入的研究大家可以来格斗中国的论坛讨论！再结束前再给大家几张比较少见的颜色修改的图片

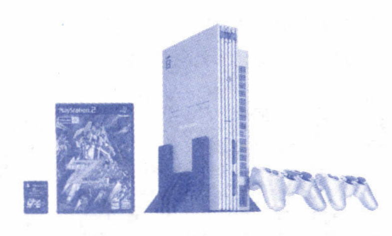
MS 系列的修改到目前可以说还没有被放出来过，这个系列的修改与 KOF 的完全不同，希望有机会为大家讲解！很感谢 ET 给我们这次机会给大家讲解这些！





电视游戏的市场竞争分析

电视游戏市场的特点在于电视游戏产业是一个相对较为封闭的产业，然而正是由于这种封闭，才形成了为其他电子游戏形式所无法取代的优势，从而不但生存下来，而且迅速发展，现在甚至已经成为了电子游戏行业的领头羊。而造就电视游戏独特的市场游戏规则的，是其行业中独有的“三方”概念。这对于分析电视游戏市场是极为重要的。





市场，最核心是由2 个部分构成，即生产者和消费者。电视游戏产业中的三方，就属于生产者这一边。

第一方：游戏主机的开发，经营者。游戏主机是硬件，是承载运行软件进而给玩家提供娱乐的基础。著名的第一方厂商有：索尼，任天堂，2001 年3 月前的世嘉，微软等等。

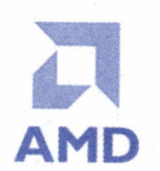
第二方：为第一方提供游戏主机硬件中的一些重要零件，有时也参与游戏主机硬件开发，但是自身并不经营主机。著名的第二方厂商有：IBM，TOSHIBA，HITACHI，NVIDIA 等等。其中IBM 将协助索尼开发梦幻主机PS3 的核心芯片CELL，HITACHI 协助世嘉开发过著名的主机segasaturn 的CPU SH2 和dreamcast 的

CPU SH4，NVIDIA 则是最新上市的微软主机 XBOX 的强力图形芯片开发商。

第三方：第三方指的是软件方。第三方不参与任何硬件的开发而专注于软件的制作。他们通过支付第一方以一定的软件权利金而被许可在第一方的游戏主机上开发游戏而获取利润，第三方公司在游戏市场上数量最多。



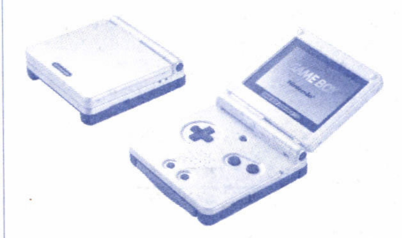
电视游戏的市场经营模式是第一方同第二方合作开发出电视游戏硬件“游戏机”。然后第一方设法吸引第三方的加盟为其开发游戏软件，第三方是通过权利金来和第一方达成联盟的。所谓权利金是指第三方为获得在某个第一方开发的游戏硬件上开发软件的权利而向第一方支付的费用。通常是在每一款发售的软件上抽取一定比例的提成。这样软硬件兼备，再加上消费者，电视游戏市场就形成了。



第一方是游戏业界三方中的核心。因为无论游戏软件有多么优秀，必须要有运行这个游戏的硬件。而开发游戏硬件的成本非常高，风险在三方中是最大的。这是因为电视游戏硬件和电脑硬件是不同的，电脑硬件由于软硬件的剥离，电脑硬件可以只在技术上做文章，也就是可以只追求硬件的性能的卓越。INTEL 和 AMD 两个国际芯片大厂商无休止的在芯片主频上做文章就说明了这一点，主频只说明了一点，那就是性能，速度。但是电视游戏机就绝对不能这样诉求。原因正如任天堂公



司总裁山内傅所说：游戏机玩的是软件，而不是硬件。确实，软件带给人虚拟享受，硬件只是一堆零件和集成块，要是没有软件的话。所以第一方在设计游戏硬件时，必须考虑到多方制约因素。



首先是游戏硬件的价格。第一方必须考虑到游戏消费者的消费能力。按照任天堂总裁山内傅的理论，一台游戏机发卖的时候加上一款软件的价格不应该超过5 万日元，这说明消费者心中用于游戏的消费承受力是有一定的底线的。以游戏市场高度发达的日本为例。长期的厂商与消费者在价格方面的互相试探磨合已经使游戏机的定价呈现出一定的规律：

游戏主机	第一方厂商	首发定价
Xbox	微软	39800 日元
Playstation2	索尼	39800 日元
Dreamcast	世嘉	29800 日元
Nintendo gamecube	任天堂	25000 日元

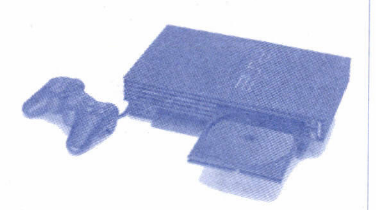
而日本的游戏软件的价格平均都几乎在5800 – 6800 日元左右。因此，倘若游戏硬件的价格将使消费者在购买游戏机的那一天花费超过5 万日元，消费者在心理上就会承受不起。认为这超过了一台游戏机应该的定价。游戏硬件的约定俗成的定价致使第一方在设计游戏机的时候将要比电脑硬件商更多，更细致的考虑成本。然而，越来越激烈的市


NINTENDO 64
with RandNet starter kit

场竞争，越来越挑剔的消费者群体，使第一方陷入了游戏机价格必须便宜，而机能却必须越来越强大的两难之中。比如微软公司的游戏主机xbox每售出一台，就将亏本15000日元左右，而xbox的主机硬件性能已经达到了专业图形工作站的水平。即使如此，游戏硬件的激烈竞争常常导致游戏硬件每过一定时期降价以不致于失去竞争力。而且趋势是降价的周期越来越短。微软的主机于2002年2月22日在日本上市，然而由于来自索尼的游戏机playstation2的强大压力，只过了3个多月，其价格已经从39800日元跌到了24800日元，跌了3分之1还多。这使得游戏硬件的开发成本极为高昂。索尼的playstation2的开发成本为12亿美元。但是索尼却无法考虑这台曾经被伊拉克偷偷购买用于导弹路径计算的超级游戏机硬件赚钱。游戏业界的另一个不成文的规矩就是硬件为软件服务，硬件亏本卖，希望靠软件赚钱。

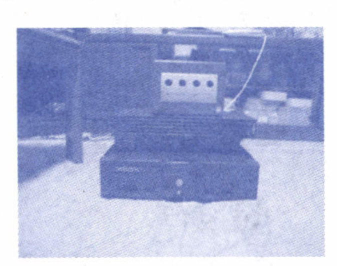


而硬件为软件服务导致第一方设计游戏硬件时不得不考虑的第二个因素：能否尽量提供友好的软件设计平台。这里有许多技术上的问题不赘述，要讨论的是原因。作为召集第三方的硬件商第一方，必须考虑第三方能否尽快适应这个硬件的特性，挖掘这款硬件的潜能。能否以更低的成本在更短的时间内制作出更优秀的软件。这样，双方受益，合作的基础也就更加稳固。有时，硬件虽然极为强大，价格也不贵，但由于软件设计困难，也会威胁到第一方的成功。这里最佳的例子就是世嘉的游戏主机segasaturn了。这台性能优秀的32位游戏主机由于困难的软件设计而最终败给了索尼的playstation。



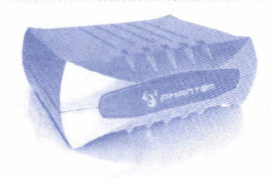


而微软在试图进入游戏市场时的一个重要策略就是利用自己在软件平台上的垄断性优势来设计一个极其容易开发的游戏机xbox内藏windows操作系统，以及全世界软件设计师都熟悉的direct8.0，来对抗因为采用linux操作系统而导致游戏难以开发而饱受诟病的索尼的playstion2。



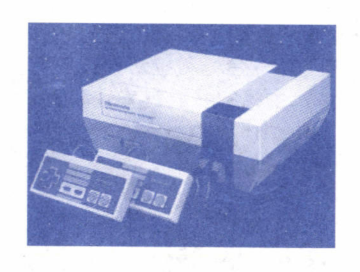
设计硬件考虑的第三个重要因素是：硬件的未来性。也就是硬件是否体现了未来游戏发展的趋势。这需要第一方的远见卓识。

这里的案例是索尼的游戏机设计。索尼公司的游戏机playstation曾经和世嘉的segasaturn，playstation2曾经和dreamcast竞争过，但胜者最终都是索尼的原因就在于索尼在硬件设计上有着更好的前瞻性。设计playstation时，索尼考虑到未来的游戏趋势将是3维的，因此将自己的游戏机强化了3维的机能，考虑成本，索尼弱化了自己的2维机能，而segasaturn则相反，拥有极佳的2维图形表现力，非常适合显示逼真的的图片。1994年刚面世时，世嘉的主机一度大占风头，气势凶猛。然而到了1996年，业界果真呈现出索尼当年预想的趋势，特别是史克威尔的3维角色扮演类游戏最终幻想7问世后一举指明了未来游戏发展的方向。世嘉的主机顿时一落千丈。到了1998年的dreamcast的时候，世嘉没有考虑到未来的游戏为了实现更佳的效果而会进化到dvdrom媒体的趋势，而为了防止盗版而采用了现在看来是过渡媒体的gdrom，（一种容量达到1000兆的强化cdrom），又一此在战略眼光上落后于索尼。



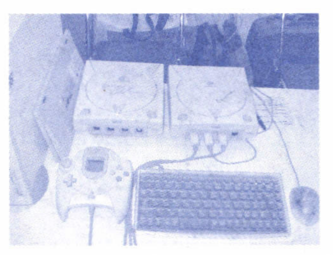


设计硬件时必须考虑的第四个重要因素就是：如何让自己生产的游戏机本身能够让消费者喜爱，并在其中融入自身的理念。这点同电脑硬件商有着本质的区别，那就是硬件的人性化。虽然硬件本身不能带来娱乐，但是在业界竞争激烈的时候，优秀的游戏机设计，确实带来了良好的附加价值，令消费者在为选择哪一台游戏机而烦恼时眼睛一亮：这台游戏机我喜爱。这是建立在严谨的消费者细分之上的。



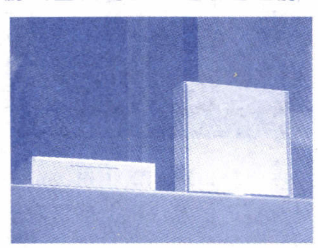
一个有名的案例就是世嘉的两台游戏主机的设计：世嘉公司的第6 代家用游戏主机segasaturn和第7代游戏主机dreamcast。在游戏史上，segasaturn 在同索尼playstation竞争中落败。落败的原因不一而足，但是很重要一点就是世嘉的主机给人以笨重庞大的感觉，给人带来的心理暗示是这台游戏机上的游戏一定非常硬而沉重。这转而令人们对世嘉公司的企业文化风格产生了类似偏见。因为世嘉之前的游戏主机的设计都有类似的特点。1998 年深秋，世嘉决心推出新主机dreamcast 时决定改变消费者长期以来对自己的游戏主机以及企业形象的负面映像。Dreamcast 采用乳白色磨砂外壳，流线型的机身设计，一改从前的黑色，四方的设计习惯。采用的商标为橙色蚊香型图案设计，橙色在西方象征着幸福，而蚊香图案象征无限的可能性。总之，主机设计力图给人活泼，可爱，幸福的感觉。世嘉公司为了配合dreamcast 的形象，还在1998 年游戏机发售前在日本电视上大做负面广告，广告词是：





segasaturn太老旧了，是应该扔了。世嘉的主机dreamcast虽然因为许多因素最终还是未能力挽狂澜，但是当时其利用游戏机做企业形象转型还是相当成功的。有其值得一提的是，世嘉公司的这台最后的主机出人意料的吸引了许多的女性游戏消费者，应该说这是和世嘉的游戏机外观的成功设计分不开的。1999年dreamcast在北美发卖时，创下了美国有史以来娱乐业单日销售额最高纪录。

除了在硬件设计上第一方必须兼顾技术，成本和市场之外，第一方还必须想方设法寻找第二方的硬件合作和拉动第三方充实自家游戏软件阵营。今后由于游戏主机的性能越来越超前，单个厂商，哪怕像有技术的索尼之称的索尼公司，都无法完全靠一己之力完成游戏主机的开发。因此，寻找良好的第二方合作伙伴，对于技术力互补，降低成本和风险非常重要。第二方往往是技术力卓越的厂商。



比如IBM将协助索尼开发梦幻主机PS3的核心芯片CELL，HITACHI协助世嘉开发过著名的主机segasaturn的CPU SH2和dreamcast的CPU SH4，NVIDIA则是最新上市的微软主机XBOX的强力图形芯片开发商。

第二方的战略是通过自己协力开发的游戏主机在市场上大

卖，来和经营主机的第一方共同分享利润。



第一方的课题在于必须协调好和第二方的利益关系。来共同打造既廉价又性能卓越的游戏主机。但有时这是相当困难的。微软近日为了将强自己主机xbox的竞争力，大幅降价导致了和该游戏机图形芯片供应商nvidia的不和，后者指责微软将降价的收益损失嫁祸到自己身上。确实，大多数情况下，第一方必须承担主机的绝大部分风险，而第二方只管供应，不分担风险。就如同为世嘉的dreamcast提供图形芯片的NEC，当dreamcast由于软件的滞销而处境困难时，nec照样赚钱，以至于最后dreamcast宣布停产后nec还认为是一大损失。所以由于游戏业的丰厚利润而曾经试图进入游戏市场的一些厂商，比如开发过著名的游戏主机3do的家电商松下在失败后宁愿做起第二方来。

第一方的另一个甚至在重要程度上超过第二方的关键就是倾全力拉拢第三方。尤其是强大的第三方。这是致胜的关键。游戏业界竞争历史上大凡胜者，一定有来自第三方的强力支持。第一方创造了硬件，但最终要靠第三方的软件实现利润。第一方常常选择第三方，但现在更多的是第一方邀请第三



方，或是第三方选择第一方。因为第三方制作的优秀游戏软件可以决定某台主机的命运。



这里最有名的案例就是索尼公司和软件商史克威尔的合作。说起日本游戏软件商，就不能不提史克威尔。业界人士公认，史克威尔具有呼风唤雨的魔力，他甚至可以影响第一方股票的涨跌。史克威尔之所以如此神奇，就是因为该公司软件开发能力强大，掌握着强劲的技术和经验。能不断地开发出以ＦＦ 系列为首的一流游戏软件，风靡全球。1996 年以前史克威尔是任天堂公司的摇钱树。但是由于当时任天堂开发的下一代游戏主机n64 采用卡带作为游戏媒体，同史克威尔所主张的cdrom 开发大容量高画质游戏的理念冲突而宣布与任天堂决裂。转而投崩索尼之后，史克威尔全力为ＰＳ 制作游戏，接连推出以最终幻想7 为经典的一系列大作，帮助索尼一举打败了世嘉的ＳＳ 以及任天堂的N64。



从以上可以看出，身为第一方的厂商，必须承担巨大的风险，付出最大的辛劳。往往一不成功就会血本无归。世嘉公司的最后一台主机dreamcast 在世嘉拼尽全力下在全世界一共卖了800 万台，但是这样一个销量让世嘉蒙受了十数亿美元的亏损。1968 年创立世嘉集团的大川功重返公司第一线，为了帮助公司渡过难关，先后捐赠500 亿日

元、850 亿日元，才拯救了这家公司，最终世嘉不得不转型为第三方，成为纯粹的软件公司。如今能够在业界立足的屈指可数的企业一定都是实力雄厚的企业。比如索尼，微软。

总结第一方参与市场竞争的关键在于：

1．设计综合性价比最佳的硬件（价格，性能，未来性等等）

2．充分考虑消费者的硬件喜好

3．力争将硬件的特色和本企业形象联系来造就区别化

4．寻找合适的第二方

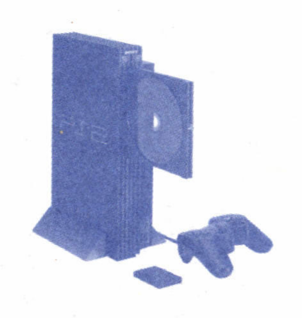
5．拉拢优秀的第三方加盟

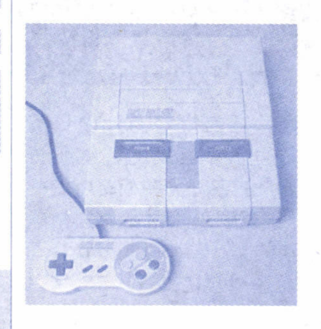


另一方面，第一方对业界的推动是巨大的，他们制订了许多标准对电视游戏业的成长，发展具有重要的意义。任天堂公司对游戏机控制手柄上十字键的设定沿用至今，世嘉公司最早将游戏带入3 维时代，索尼公司的发明：震动手柄革新了家庭游戏的体感。这些公司，还常常将游戏硬件的设计融入到公司的长远战略规划中，显示了巨大的野望和进取心。索尼的playstation2 是其未来的家庭终端战略中的一部分。该游戏机采用的linux 操作系统蕴涵着索尼不愿为微软的视窗系统所束缚的强烈愿望。而微软的xbox 则是微软公司著名的.net 计划中的一环。微软也希望能够借助xbox 来以一个电脑业者的身份打进电视游戏业，试图大一统电视和电脑游戏，成为电子游戏的霸主。

第三方则通过为第一方的游戏主机开发游戏软件来获取利润。

随着市场竞争日趋激烈，电子游戏软件市场呈现出明显的两极分化局面。强势的软件商，对于业界有着举足轻重的影响力，比如日本软件商史克威尔SQUARE和ENIX对于索尼的游戏机PS的巨大成功起着关键作用。这样的软件商，对于第一方的战略影响是深远的，第一方有时不得不看软件商脸色行事，因为有时强大的第三方加盟哪家厂商，就会意味哪家厂商最终的获胜。同时这样的软件商自身的利润也是相当惊人的。ENIX公司在PS上的大作DRAGON QUEST7（勇者斗恶龙）在日本有着近500万份的销量，给公司带来的纯利就超过了1亿美元。而目前的情况是，很多中小企业却面临生存的危机。就算是曾经具有相当知名度的以2维格斗游戏树立品牌形象的中型企业SNK也在不久前在激荡的游戏市场中宣布倒闭。一时成为热门话题。





典型的强力软件第三方的例子除了之前所述的SQUARE,ENIX以外，还有KONAMI(业界第一大软件第三方)，CAPCOM，转型后的SEGA，还有NAMCO等等，主要是日本商，他们的共同特点是进入游戏业界早，伴随着整个业界发展至今，在游戏软件方面积累了丰富的经验，掌握着强大的开发实力，并在电子游戏消费者心中打下了扎实的品牌形象。

第三方的市场战略关键：首先是正确选择第一方。正确选择第一方，在于细致考察第一方的经济实力，品牌力，以及游戏硬件的优劣。经济实力和品牌力强劲的第一方，至少保证了第一方会为这台游戏主机负责，并且即便一时未能占据市场主流地位也有很强的周旋余地。意味着软件商在这台主机上开发游戏至少是有安全感的。比如索尼于1994 年进入游戏市场，推出了playstation，之前索尼从未涉足游戏业，而且当时市场上已经有了老牌第一方的主机：世嘉的segasaturn和任天堂的supernintendo。然而如同史克威尔这样的强大第三方还是加盟索尼，虽然原因很多，但是对索尼经济实力以及品牌力的信心无疑是最重要的。考察游戏硬件的优劣，在于观察该主机平台是否适合开发游戏，以及适合开发什么游戏。好的游戏主机平台应该是开发便捷，容易吃透机能，能降低开发成本的。因为现今开发游戏的成本已经非常高昂了。一个较知名的游戏的成本超过1 亿日元是很正常的事，著名游戏的开发成本更是常常高于许多电影。因此如何开源节流成为了第三方的一大课题。因此许多第三方对将要制作游戏的硬件考察极为仔细。

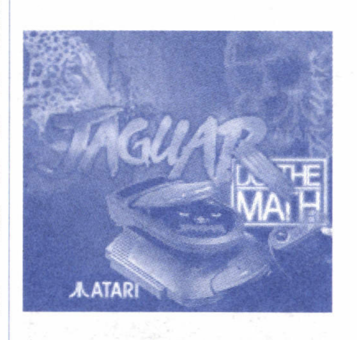




如果选择第一方正确，那么随着第一方的主机的销量增大，软件商开发一个同等成本，同等质量的游戏就将会有更高的销量，受益就更大。这是软件商所喜闻乐见的。因此，常常会看到第一方的主机越成功，加入该主机阵营的软件商的数量就会呈现几何级数上



升。反过来更加推动游戏主机的销量上升，对第一方的发展形成一个良性循环。



然而，这对于第三方并不都是好事。因为加入的软件商实在事太多了，游戏软件数量陡增，但是质量却良莠不齐，有时由于主机的规模效应，一些质量低劣的游戏照样能卖出个好销量来。这样，整个游戏产业就开始慢性的毒害消费者的感受，最终量变到质变。消费者猛地对于许多游戏失去兴趣。这样游戏业将迎来大萧条。一个极端的例子就是70年代末在美国大行其道的游戏机雅达利由于没有良好的质量监控导致消费者对于雅达利游戏机的游戏于80年代处彻底崩溃，从此游戏市场的中心从美国移到了日本。

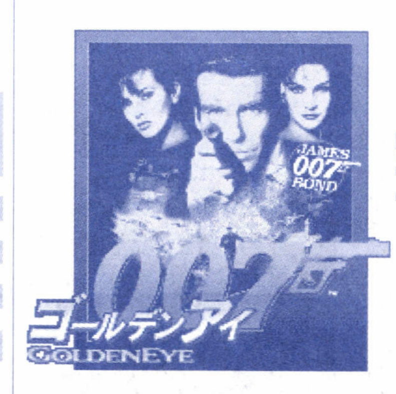
当今位居电视游戏业龙头地位的索尼playstation2也有类似的情况，很多消费者埋怨游戏质量不均衡。这导致游戏市场上的游戏销量，受欢迎程度越来越两极分化。名牌厂商的高投入作品可以轻易的突破百万份的销量，而中小厂商的游戏销量往往还不及1万分，这已经成为游戏业界的一大趋势了，因为在市场健全的国家，游戏软件的定价一般都是非常均衡的。不论是什么厂商的作品，也不论该产品的成本多少。比如在日本软件一般是5800－6800日元，在美国就是49－59美元左右，既然游戏价格差不多，消费者当然乐意购买优秀的作品，消费者的可支配收入毕竟是有限的。比如日本大学毕业生毕业后的第一个月的工资通常在20万日元左右。日本人认为，游戏软件是昂贵的。所以现在已经是大厂主义，以及大作主义的年代了。

进入大作主义年代后，不但游戏的销量天差地别，而且连许多的大型软件商的处境都开始艰难，这是因为虽然大作的销量巨大，但是其成本也非常惊人，包括广告营销费用。高成本的大作，为了达成好的销量，在宣传造势上也常常不惜血本。给软件商造成了很重的负担。比如史克威尔在playstation2上的游戏：最终幻想10，制作成本加上广告营销费用近乎4000万美元。虽然在日本取得了240万份的销量，但是利润却还远不及任天堂的手掌机游戏超级玛丽奥2的100万份销量。因此任天堂在经过对消费者的认真考察后认为，一味追求高成本，大制作会埋葬整个产业，游戏应该是好玩的，而不一定是大成本的。



其次，第二方还必须密切研究消费者，探知消费者的口味的变化。这样才能抢得市场得先机，立于不败之地。

在这个方面，著名的konami公司就做的非常好。她深谙用奇特的，但是却是牢牢抓住消费者心的创意开发游戏，而这些游戏的成本却是非常的低的。最著名的案例就是风靡全世界的大型音乐类游戏DDR：dance，dance，revolution。中文译名是跳舞革命。这种通过在音乐的伴奏下用脚踩踏置于地面上的具有控制器作用的电子地毯同时用眼睛关注电视屏幕上的指示符号来形成各种各样丰富多彩的舞蹈动作的游戏，既能健身，又能和有人分享快乐，一上市立即引起轰动，即使在中国，也通过盗版的途径家喻户晓。Konami知道其中的巨大潜在市场利益，于是紧紧的抓住，不久又推出了打鼓革命，节拍革命等衍生音乐游戏，就如宝洁公司的策略一样，将音乐游戏这个由她新开发的游戏形式的所有可能被对手占据的市场地盘一一占据，达到在音乐游戏上的垄断。Konami公司因此大获利润，一举成为业界最大的第三方企业。

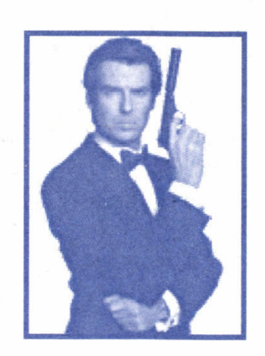


007 完全攻略

机种：NINTENDO 64
厂商：任天堂
发售时间：97.8.23
类型：ACT

操作方法	视点移动	L或R键：瞄准器	A键：选择武器
	C	3D控制棒：移动	Z键：攻击
		START键：出现选项	十字键：视点移动
		B键：装子弹入枪内	

难易度选择



游戏开始时，已需要选择难易度，最高那行是EASY，中间是NORMAL，最低的是Hard。难易度除了决定要完成的任务行数外，还会决定敌人的射击准确度。还有若以EASY来过版，下一版的难度便只有EASY，若以Hard来过版，那么下一版便会有EASY、NORMAL、HARD三个难度选择。

OPTION

BGM： 调较音量大小。

SE： 调较特别效果的音量大小。

比率： 电视的两款比率，一是4：3，而另一款便是16：19。

视点移动： 选择把移动上下的视点键倒转。

自动照准： 枪是否瞄准敌人的方向。

照准设定： 可选择按键来出现瞄准器或以按一下出现，再按一下消去。

单数表示： 是否在画面中显示余下的子弹数量。

画面设定： 三种比例的画面选择，第一款是正常，第二款是上下收窄，第三款是上下再度收窄。

照准表示： 是否按住键也不出现瞄准器。

自动前方视点： 视点移动后会否自动回到原位。

战斗画面说明

1、瞄准器

使用瞄准器，可准确地把子弹射向目标。

2、显示屏

当得到道具或武器时，便会出现所得到的对象名。

3、枪内弹数

表示现时枪内余下的子弹数目。

4、武器和道具

表示现时正在使用中的道具或武器。

5、总数量



使用中的武器或道具的总数量。

6、体力计

表示现时体力。

7、避弹衣的耐弹力

穿上避弹衣后，中弹时便不会减少HP，但会减少避弹衣的耐力。

武器一览表

手　刀

没有武器可以使用时，是唯一的攻击方法。



KF7 SOVIET

可以连射身的机关枪，但枪对近身战是不太适合的。



狙击步枪

可作远距离瞄准发射，使用方法是按住R 键来按△或▽。



ZMG（9mm）

小型机关枪，快速连射，而且火力强大。



AR 33

可在远距离狙击敌人的机关枪，容易地消灭多个敌人。



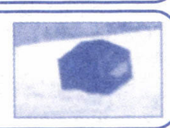
自动手枪

每次只可装5 发子弹，但射程范围广阔。



手榴弹

只要拿出保险针，投向敌人，约5 秒后，便会爆炸。



MOTION SENSOR

抛出后会自动启动感应系统，当有移动物在附近动时，它便会爆炸。



pp7

007 专用手枪，而且装有灭声器。



KLOBB

是连射性机关枪，但每次不可大多弹。



D5K

小型机关枪，而且可装灭声装置，是潜入时使用的。



PHANTOM

可一次过装上较多子弹的机关枪，但射击时会发出很大的声响。



RC-P90

可一次装上大量子弹，而且后坐力不大。







火箭炮

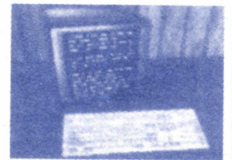
破坏力十分强大，若在近距离发射，要小心爆炸会伤及自己。



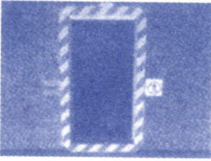
摇控炸弹

炸弹能吸在任何对象表面，而且可以在远处控制爆炸。

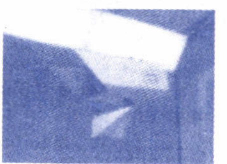
敌之设备



终端机



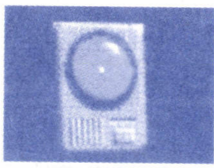
电子锁的门



监视器



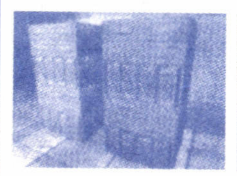
燃料室



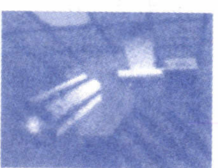
警报装置



对空炮台



电脑



自动机关枪

道具一览表

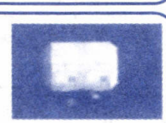
钥匙卡

是用来开门的锁匙卡，敌人身上可找到的对象。



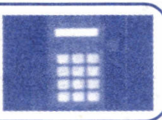
特制MODEM

在特定的地方设置后，便可以盗取敌方的通信资料。



解码器

可以把敌人的密码锁在一瞬间打开。



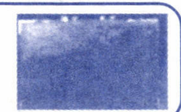
特务照相机

是特制的超小型相机，而且可以无限拍照。



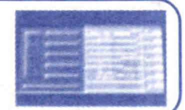
复制钥匙机

可把锁匙在瞬间复制。



记念芯片

能把电脑内的重要秘密一一记下。



胶炸弹

可自制成不同形状的炸弹，而且很少份量已可造成很大的破坏力。



炸弹解年器

能在短时间内把已启动的计时炸弹停止。



追踪器

能发出特殊电波，从而得知敌人的位置。



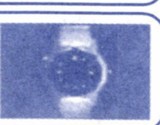
电磁石手表

手表装有强力的磁石，能把金属吸到身边。



雷射手表

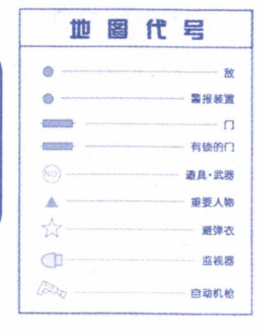
手表能发射出雷射光线，把金属切断。



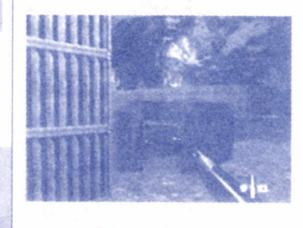
STAGE1 DAM 堤坝

必须任务

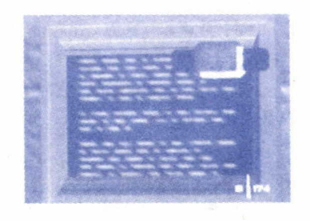
a．破坏全部警报装置
b．把特制MODEM装在终端机上
c．把运营的资料复制
d．从堤坝中央的缺口跳下逃走



攻略重点

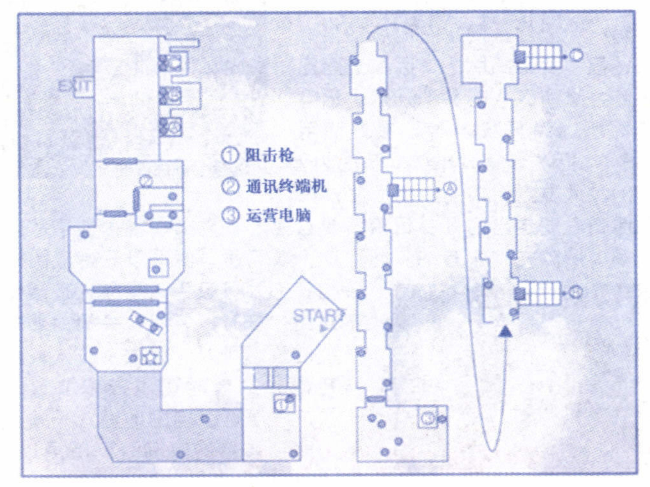


这版的任务共有四项，若是选Hard来玩的话，开始时敌人的命中率并不是太高，所以可以轻松地解决他们。当得到狙击枪时，便可以在远距离向隧道内的两名敌人攻击，穿过隧道后，敌人会向你不停开枪，这时可先到塔上避一避，敌人应该会尾随而上，打倒他们后，沿墙边直行，便可把在窗口



伏击的敌人先消灭，尾随货车过了第二道闸门后，街上塔上，之后可用狙击枪把远距跑来的敌人消灭，若打不中，便可在塔顶静候他们，消灭他们，往前走把警钟破坏，入闸后的右方有终端机，把特制MODEM装上后便完成了任务b，再向前走，用狙击枪把前面三座监视台的敌人作远攻消灭，然后每个室内也有一个警钟破坏后便完成任务a，然后走到第三个台才进入地下室，因为是尽头，不易被敌人从后攻击，先攻击那些爆炸物品，但小心太近被爆伤，由此路一直入到尽头，便是敌人的控制室，途中小心有兵士埋伏，到达控制室后，不要立即乱开枪，因为会把运营电脑破坏的，必须把敌人引到转弯角才消灭他们，到运营的装置前用开门的B 键，便会自动







把资料复制，完成后才回到提坝的第二个台附近，便会看见有一缺口，这便是出口，记着必须把所有任务完成才去出口，否则也没用，因为是过不到版的。

STAGE2 CHEMICAL PLANT 化学工场

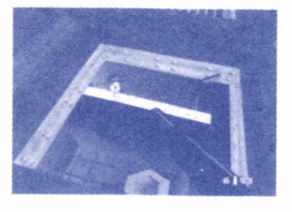
必须任务

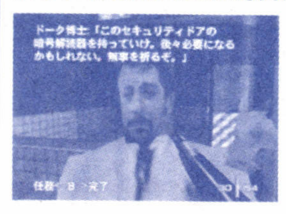
a．潜入研究所
b．与扮成科学家的同伴接触
c．与006会合
d．全部化学罐破
e．尽量减少科学家的危险

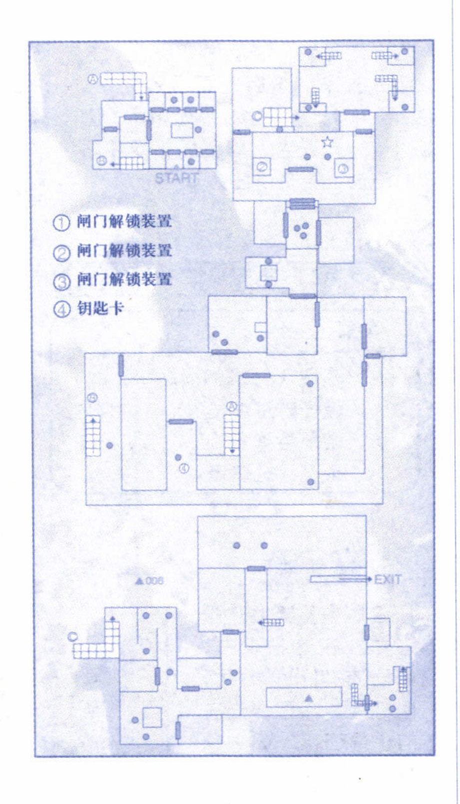


攻略重点

这版开始时在通风口内，不过只有一个出口，便是在厕所的某格上，但不要立即跳下，因在上面已可瞄准隔离敌人的头部开枪。记着在厕所内消灭敌人时，最好使用PP7，因为装有灭声器，不会被门外的敌人发觉，因而蜂拥而上。打倒他们后便走出门外。记着不要立即走下楼梯，因为楼下敌人众多，所以先向左方的侧门进发。入门后，便可以开始使用机关枪，因为可吸引大量敌人在楼梯下众集。这时只要用机关枪对着同一个位置便可以消灭大量敌人，十分方便。跟着便可以去拿取锁匙卡，之后便可以自由地进入一间有闸门解锁装置的房间，解除闸锁，



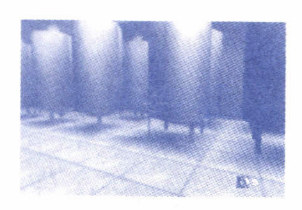




然后飞快地走去进入这门，因为它会自动关上的。过了门后，直去把三名敌人消灭，然后进入左方和右方的房间，看看扮成科学家的同伴是否在内。但记着不要杀害科学家，因为任务d 的关系，然后便继续直去，直到打开第二道闸门便停下，因为面有很多敌人，所以开门后，便可立即使用瞄准器来对准敌人扫射，完后便可直入前方房间开启右方的闸门。然后便走进右方的化学物品储存库，看看有否扮成科学家的同伴，但记着不要乱开枪，因为射穿了化学罐会放出毒气，吸了后连自己也死亡，所以不用理会它，只管找学家，跟着便回到刚才的闸门开启装置，但今次是开右方的门，进入后便完成任务a，把敌人消灭后上楼上，便会有很多实验室，这是最后可看到科学家的地方，若前两处地方也见不到科学家同伴，便必会在这里遇见他。从他手上得到解码器后，完成任务b，跟着直行转弯便会看见一度有锁的门，这时便可使用解码器开门，开门后立即走下楼梯与006 会合，完成任务c 和在大罐上装上炸弹，而由于炸弹有限，不能在每一罐也装上，所以最好在每两罐之间装一个，这



样四个便足够，装上后，应会有大量敌人到来，这时便可引爆炸弹，完成任务d，但要小心炸死006，因为他十分接近罐，炸完后，便往后方的门走，便完成任务c 了。



STAGE3 ESCAPE 逃亡

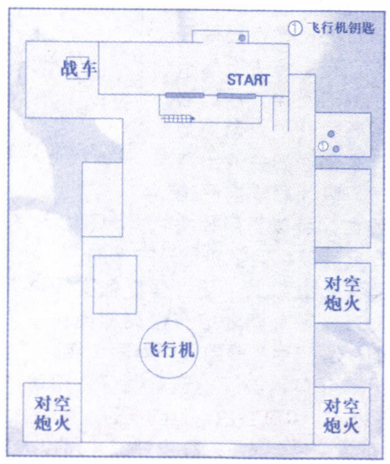


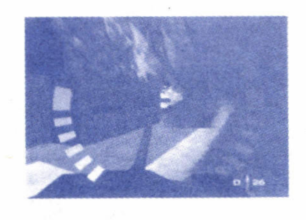
必须任务

a．拿取飞行机的锁匙
b．破坏对空炮台
c．破坏导弹台
d．乘飞行机逃走

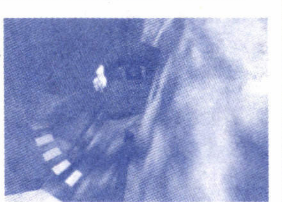
攻略重点

这版是接着上一版的逃亡，在这长室内，只有后方有一个士兵，把他打倒，然后便走左方的小道口出，因为外面有一个士兵守着，这时可常用炸弹，因为这版主要是靠坦克车，子弹是并不重要的。把他炸掉后，便往左方的屋子拿取飞行机的锁匙，但屋内有两名兵士守着，同样使用炸弹便可。得到锁匙后便完成





任务 a，然后走到右方的尽处，便会发现一架坦克，这时可走到坦克上按 B 键进入，并选用坦克的大炮，跟着便可向飞机跑道进发，正路上会有很多兵士向你开炮，但也不用理会，只管先炸掉左方的对空炮台，然后减慢少许车速把大炮移向导弹发射台。由于飞行机停泊在导弹发射台附近，所以要看清楚才开炮，消灭后便完成任务 c 。之后便继续把坦克向前右方的对空炮台移动，最好一炮炸毁它，然后立即把大炮转左，炸掉另一个炮台便完成任务 b 。然后立即把坦克掉头回去刚才看见的飞行机处，并下坦克上飞行机，完成最后的任务 d。这在驾驶坦克时，一路也会受到士兵攻击，所以必须耍动作快和命中率高，否则会很快被杀。



STAGE4 SNOWFIELD 雪原



必须任务

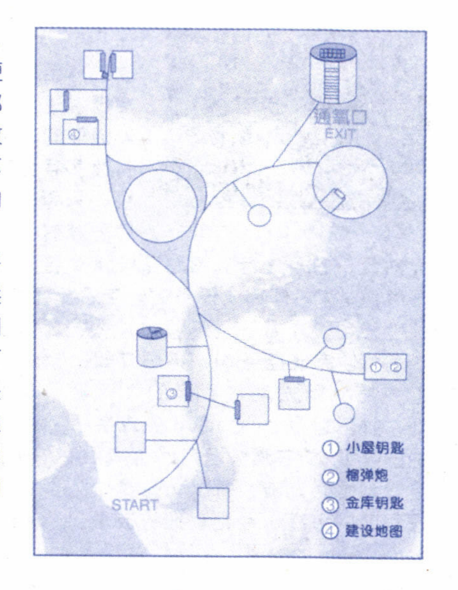
a．关掉双曲线圈的电源
b．夺取金库的锁匙
c．夺取建设地图
d．由通风口潜入基地

攻略重点

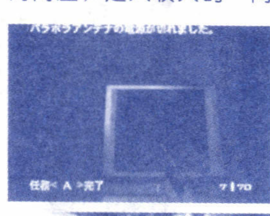
这版的版图其实十分广阔，而且到处也是敌人，所以不能在地图上表示敌人的位置和整个地图。玩者可跟着图上的 1 ～2 行道具来作移动的先后次序，而由于 1 是在右方，所以开始时，

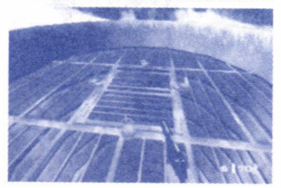


往右上的雪地进发，而且沿边线行，这便会安全很多，因为那里地形崎岖不平，敌人就算用狙击枪也不易瞄准，跟据地图的位置到达那间小屋后，一开门便会有一位将军先开枪，跟着士兵会从旁跳出来。得到小屋的锁匙后，便可去地图3的位置，这是间锁着的小屋，锁匙便是刚才拿到的小屋锁匙，入屋后会看到台上放着一条金匙，这便是金库的锁匙，得到后便完成任务b。



跟着便走到版图的边线，沿着向上行，去到一个用铁丝网围着两间屋，走入较大的一间便会发现一个保险箱，这时只要走到保险箱前按B键，便可打开保险箱，打开后便可拿取建设地图，便可完成任务c。跟着可走出屋子，便可隐约地见到一座大形建筑物，直行不久便会清楚看到实物，建筑物只有一扇大门可进入，进去后上楼梯便发现两度门，而关掉电源的门便是尽头那一度门，把电源关掉便完成任务a，并可开始离开，走去通风口处，爬上楼梯，便可看到一盖被四个锁锁着，把锁射掉便顺利过版，亦完成任务d。

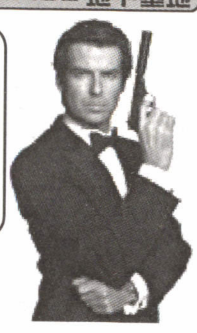




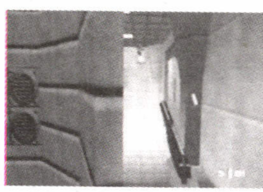
STAGE5 UNDERGROUND BASE 地下基地

必须任务

a．破坏全部监视器
b．复制GOLDEYE锁匙，然后抛掉
c．与技师会面并一同去启动电脑
d．用品片把电脑内的秘密记下
e．在主银幕前拍照



攻略重点

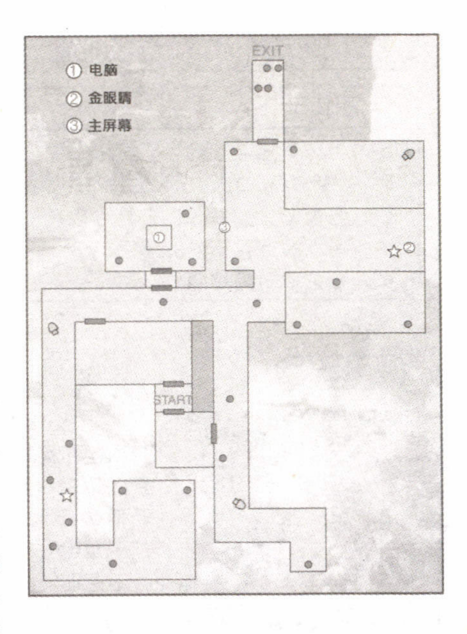






这版的敌人并不多，但有几部监视器和警钟，由于被监视器发现会自动启动警钟，所以要在不被发现下破坏监视器，还有最好使用007专用的PP7灭声枪，因为可无声无色地消灭敌人，又不会引出其它敌人走来，一举两得。开始时，便会有两度门选择，先行银色那度门，一开门便会有两个士兵，消灭他们后，打开大门，把前方转角位的监视器破坏，然后回到刚选门的地方，今次便选铜色那度门，出门后转左便会发现监视器，破坏后打开右面的大门，但不要出去，因为出面有敌人在守候，这时可转用刚才拾的机关抢，对门外扫射，门外的士兵便会自动入来找你，打倒他们后便可出门。门的左方是转角位，而且有一部监视器，破坏后便可先到地图上有数字1的电脑室，入门后，千万不可乱开枪，因



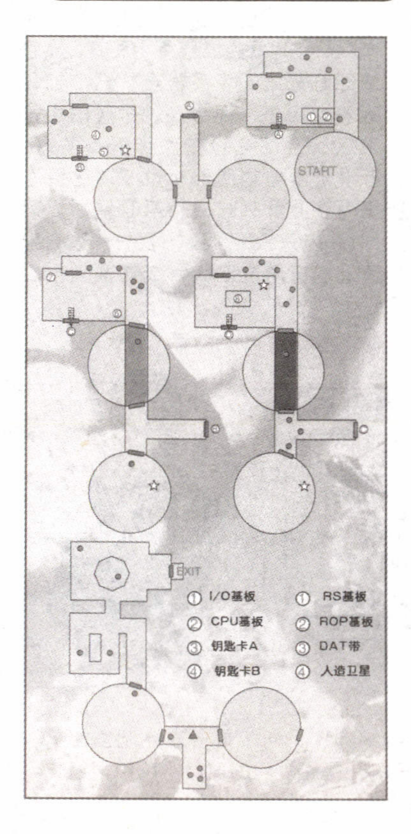


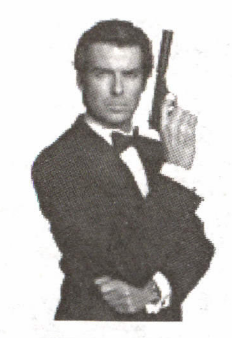
为有任务需要用电脑，所以最好只把他们引到门外才解决他们，跟着便直去有主银幕的地方，那里有很多敌人，但只要向一个攻击，其它的敌人也自动会走来，打倒他们后，便只剩下两旁高一层的敌人，只要在楼梯下向其中一人开枪，这样其它敌人便会自动走下楼梯来，这便可在楼梯下伏击便可。跟着便可走上楼梯拿避弹衣，然后再走去另一端的楼，那里有一个兵士和监视器，为免被监视器发觉，只好在楼梯下用瞄准器向他和监视器攻击，便可首先完成任务 a 。跟着向主银幕拍照和和在后方的小上台拿取 GOLDEYE 锁匙复制，完成后抛掉便完成了任务 b 和 e ，跟着请那位技师去电脑房启动电脑。记着必须跟在他的背后，否则转弯便会看不见，又要再去出口找他，到电脑室后，他便会去开启电脑。开完后，便完成任务 c 。跟着警钟会立即鸣响，这时要立即使用芯片，把电脑的资料纪录下，完成后便完成任务 d 。由于警钟鸣响，会有很多敌人前来，所以应立即转用火力强的机关枪，然后立即走到出口便可。

STAGE6 STAGE 6 SILO 青宁塔

必须任务

a．在燃料室装炸弹
b．拍人造卫星照片
c．取得机密DAT带子
d，取回人造卫星的电脑版
e．减少科学家死伤





攻略重点

这版是限时任务，要在指定时间内完成任务，是非常困难的一版。开始时，玩者会在火箭室，直行出门后会失遇上几个敌人，打倒他们后，再行一会便会到第一个实验室，入去后，先在燃料库装上第一个计时炸弹，跟着到台面拿取I/O基皮和CPU基板，再在科学家身上拿锁匙卡A，跟着便向第二间实验室进发，途中也有颇多敌人，入到实验室内也有一两个，这时最好引他们到门外才开，枪因为内里有很多科学家，打倒他们入内装上第二个计时炸弹，跟着

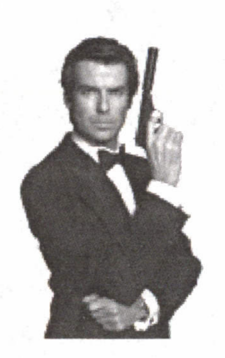






在房角拿取避弹衣和RS 基板，再在科学家身上拿取锁匙卡B ，然后便走向另一间实验室，中途会遇上十分多的兵士，由其是过了桥后的门后，会有很多敌人，这时只好装机关扫射，到达实验室后，装上第三个计时炸弹，再去拿取ROP 基板、DAT 带子和在科学家身上拿取锁匙卡C，这时便完成任务c 和d，然后立即赶去第四个实验室，途中的敌人将会更多，而且在过桥时的也有敌人，全都会躲在铁箱下入子弹，只有开枪时才会站立，令玩者十分难射中他们，过了这困境后便会到达第四个实验室，在室内装上计时炸弹和帮卫星拍，照这样便完成任务a 、b ，这时时间应只余下少量，要快点逃去出口，到出口的途中也有很多敌人在弯角位埋伏，成功逃到出口处便完成这次的行动。

STAGE7 CRUISER 巡洋舰

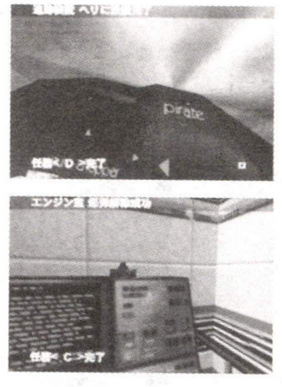


必须任务

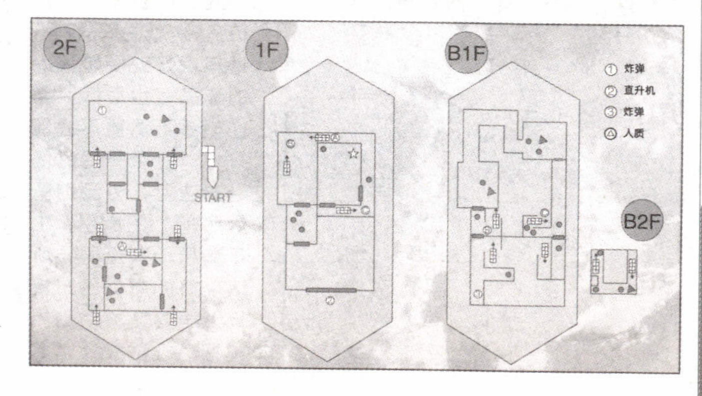
a．请救人质
b．折除控制室的炸弹
c．折除引擎室的炸弹
d．在直升机上装上追踪器

攻略重点

这版一开始共有四条楼梯选择，两条是通去控制室，另外两条是船的中间部份，由于2F 是最复习的部份，所以最好先到



1F、B1F 和 B2F 完成后，才回到 2F。所以在开始时便选所到达写字楼梯的入口，到达 1F 后，便可放心地向敌人扫射，因为这层没有人质要救，把质人打倒后，便可到地图上的位置拿取避弹衣，跟着便可去 81F，到 B1F 后，再使用楼梯 B 回去 1F 的直升机场，直升机上装上追踪器完成任务 d，再回到 B 1F 那层请救人质，在救人质时，要第一时间向用枪指着人质的敌人开枪，一定要快，否则人质便会死亡，救完人质后，便到 B 2 F 那层救出人质，然后走上楼梯在一部控制引擎的机械上折除炸弹，这便完成任 c 和把 1F、B1F 和 B2F 完成，跟着只剩下 2 F，首先别理会控制室的事，因为那由是最难的地方，回到 2 F 后，因为要行另一端的楼梯去救人质，所以要走回甲皮上行一大个圈，到另一边往船中部的入口。入到人质的房间时，要第一时间向前开枪消灭敌人，然后右转 9 0 度，向敌人开枪，救另一个人质，跟着便向控制室进发，控制室共有门可通往，最好选由自己的船那方向数第三度门入，因为刚好差不





多对住中间用枪指着人质的敌人，一入去便可共把休击倒，请救完最后的人质，任务a 便完了，跟着再到控制船的机件去折除炸弹，这便成任务b ，跟着便可回到自己的船上离开。

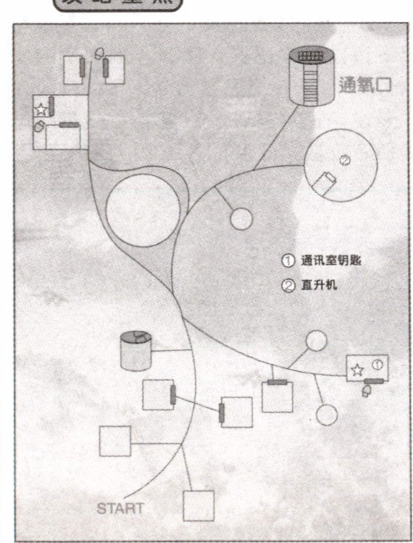
STAGE8 SNOWFIELD 雪原

必须任务

a．破坏全部监视器
b．破坏地下基地通信器
c．破坏直升机
d．潜入地下基地



攻略重点



由于这版是在天还未光的晨早时份进任务，所以能见度十分低，很难向敌人瞄准，而且开始时只有PP7 作为武器，不过有点好处便是敌人的能见度也很低，当他们看不清便不会乱开枪。这版开始时便沿右边行，去到地图上印有1 的房屋，由于房屋前有监器，所以最好由屋的后方接近，再慢慢移动到屋前把监视器破坏，然

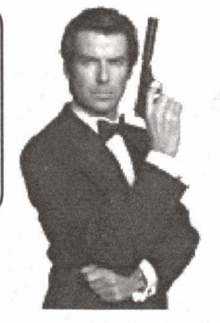



后才入屋，而屋内只有一个敌人，他身上有通信室的锁匙，所以必须把他打倒，再拿取避弹衣。跟着便立即到有锅形天线在屋顶的屋，在地下会有一个门口进入。进入后，会见楼梯，而在楼梯的中段会有个监视器，破坏很便直入到尽头的房间，在房间内便是地下基地的通讯器，破坏后便完成任务 b，跟着便走去地图上左上方破坏两个监视器。记着要走去屋后才把它破坏，否则便会发觉，并触警钟，破坏后便完成任务 a 。最后便是去有直升机的地方，先破坏直升机，用预先准备的计时炸弹装在直升机上，当时间倒数完，把它炸毁便成任务 c ，跟着便在直升机屏附近出基地入口，潜入后便完成任务 d 。

STAGE9 UNDEGROUND BASE 地下基地

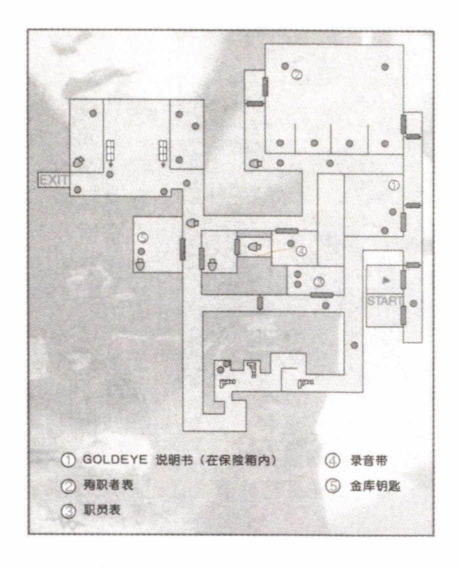
必须任务

a．拿职员表和殉职者的表作比较
b．取回摄影机的录影带
c．破坏全部监视器
d．取回 GOLDEYE 的说明书
e．与娜坦尼亚一起逃走



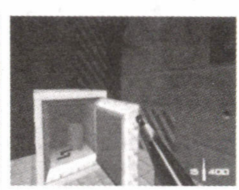
攻略重点

这版的难度十分高，玩者一开始便被捉住，而且困在犯人室内，身上没有任何武器。在开始与邻仓前娜坦尼亚说话，完后便走到铁前笼前引士兵在笼前说话，然后用道具磁石手表把



镇匙吸过来。开门后，用手刀士兵杀死，然后拿他的枪，由于门外到处也是敌人，所以暂时不要救娜坦尼亚，待完成任务走时才回去带她走。出门后，会有一士兵由于子弹开时不太足，所以与到一个敌人时，最好使用手刀，因为不会吸引太多敌人前来。首先去的地方是地图上的3 字，拿取金库锁匙，而锁匙在士兵的身上，入去电脑室时，必须先把在墙上的监视器破坏，完成后便去有4 字的房间取摄影机的录影带，拿到后便完成任务b，跟着便向1 字进发，在那里可使用刚才正电室拿到的锁匙去打开那夹万，拿取GOLDEYE 的说明书，这便完成任务d，跟着便到达最多敌人的地方，即是地图上的2 字，在这里是为了拿取殉职者的表，完成后便完成任务a，跟着只要把监视器破坏，便完







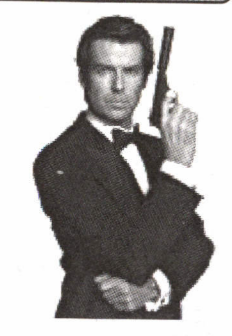


成任务c，还有记着要小心那些自动机枪。当离开时，便可到犯人室带娜坦尼亚离开，到达出口前，她会先到地图左上角的电脑开动装置，跟着便可一起离去这个地方基地

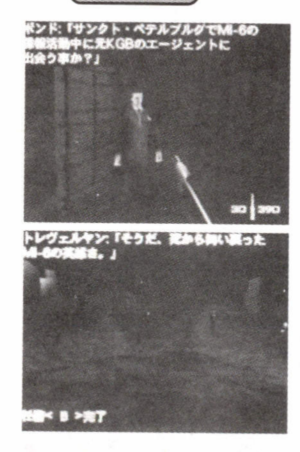
STAGE10 PARK OF BRONZE STATUE铜像公园

必须任务

a．与威灵顿会面
b．向尼斯查问事实真相
c．发现直升机
d．救出娜坦尼亚
e．收回战斗直升机



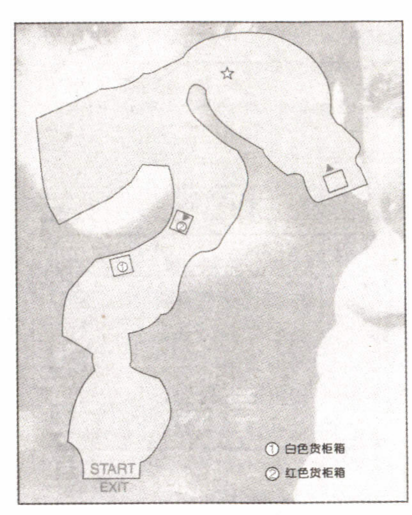
攻略重点

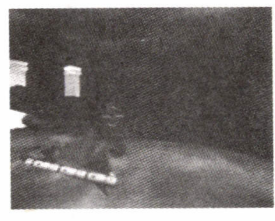


这版的版图十分大，而且有障碍物，能见度也很低，所以在开始时，便向边沿墙而行，以免迷失方向，沿墙走了一段后，应该会到达地图1 字的地方，而那儿是一白色的货柜箱，而这箱是打不开的，再沿着向下行，便会再见到一货柜箱，但这个是红色的，箱内正是与威灵顿会面的地方，谈完话后便完成了任务a，跟着便走过对面墙，同样沿着墙行，不久便会看见一个举起了手的石像，而到石像前，中途会看一个手形的艺术品，它背后会有一件避弹衣，拿了后便回去刚才提过的“举手石像”，他那处等一会儿，便会有一班黑衣人出现，



而最中间的那个便是尼斯，记着与他谈话时要收起所有武器，而且要站在原位，不能走近他，否则任务b便会失败，谈完话后，尼斯会立即向后走，其它的黑衣人会保护他，还有会出现一个倒时间，玩者要在这倒时间内走回开始游戏的地方，即是出口，因为直升会在这段时间内停留，若在时间到前达，玩者便会发





现直升机和娜坦尼亚在直升机在同一位置，一次过完成任务c和d，救回她后，在附近行一行，因战斗机就是在直升机的附近，找回战机后，走出公园的闸口，便完成这次的任务。

~完~



《魔强统一战》隐藏招式探秘

幽★遊★白書
魔強統一戦
PRESS START BUTTON
©冨樫義博／集英社・
フジテレビ・スタジオぴえろ
©SEGA 1994

“财宝”公司的《幽游白书 魔强统一战》，一向被称为“神作”，特别是模拟器出现后，fans们更把游戏研究进行到了极至。

在以前的“隐藏人的隐世宝藏”中，我们得知，treasure在最终版游戏中，取消了幻海的一招灵光镜反冲，但是招式动作保留了下来，通过修改，我们可以看到这招隐藏招式。另外，在音效测试27中，也可以听到这招的语音，我们今天的研究课题是，这招的真面目。

首先，灵光镜反冲的原出招方式是什么？



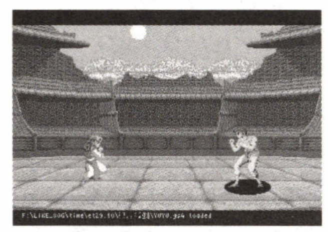
我们先来想一下，“幽”中所有角色的必杀指令不外乎就是：下前，下下，下上，ab同押，a/b连打及较为罕见的上上，前X4。幻海除了后两种阵、飞影的独有指令，唯缺ab同押，所以我们可以这样断测，排除灵光镜反冲是超杀的可能性，灵光镜反冲的原指令就是ab同押。

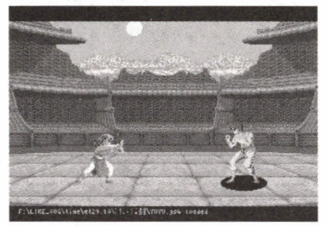
也可能灵光镜反冲原本是超杀，但后来被现在超杀所替代，就是此招被取消的原因。如果这是真的，出招方法就是《魔强统一战》的标准超杀出法，下前下前。但是最终版幻海的超杀无论怎么看，都和幽助的超杀太雷同，而且在漫画中



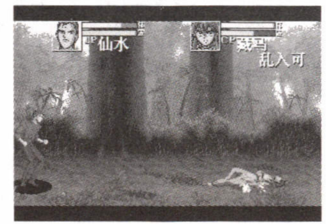
也没有特别的出处，让人奇怪为何treasure要放弃这么有特色的灵光镜反冲呢？

为何灵光镜反冲会被treasure公司取消？





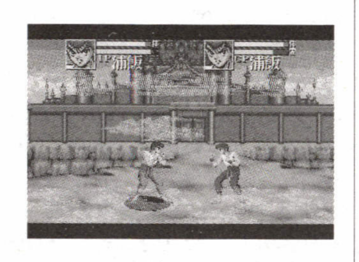
这个问题也许是令玩家们最困惑不解的。如若真的存在，那势必乃玩家们的福音，但对treasure公司却不然。读过原著的玩家皆知，幻海的灵光镜反冲其实是吸收敌方灵气再还至其身；所以此招出后具有abc同押的挑衅效果(减对方灵气)，亦就是说，如果成功反冲，除去对方的招式所损灵气不算，对方还得耗去不少灵气（很可能就耗掉半条气槽），这就导致游戏性的失衡，因为灵光镜反冲虽然相似于户愚吕（弟）的ab同押，但威力却是对方要伤害自己的威力（如果对方使用超杀、或者是超灵丸，反冲的威力就超大了），再者，户愚吕（弟）只是弹开对手，而幻海则是吸住对手，并且，这招中个几次灵气就所剩无几，也不公平；如果只是普通招式，就太厉害了，所以是超杀的可能性增加。



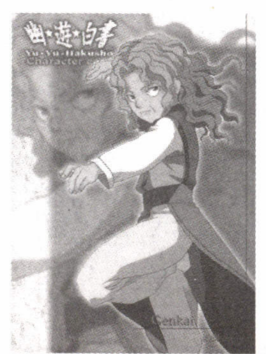
另外，原著中灵光镜反冲是不必损耗灵气而借用他人灵气的，又因treasure是极其忠于原著的，所以在设计此招时一定考虑到这招是必杀！那如果是必杀，就一定会损灵

（修改录像中却不损灵）；原著将这招定性为不损灵反而吸灵，那么幻海就可能不必灵满用这招吸收灵气至满追加超杀，且幻海集灵超快，游戏严重失衡；就此游戏而言，不损灵就一定不是必杀，与原著的矛盾也比较难以调解。

好，撇开游戏平衡性与原著，假设这招存在，出招方法为a b 同押的普通招式。

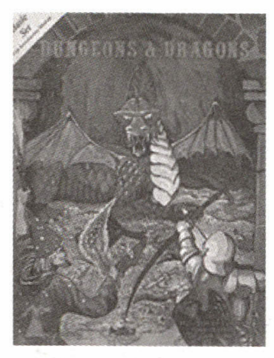


从修改的录像中可以发现，灵光镜反冲应有两次判定，第一下是挡拆，第二下是反冲，这又与仙水的裂蹴拳相像，并且指令相同。那么，飞行道具好理解，先挡下，再返回去，原著中幻海是将死死若丸的飞行道具（骷髅）弹了回去；不是飞行道具该怎办？就如阵的“暴风屏障”，难不成幻海变成只蛋筒？？？又如户愚吕（弟）的超杀，幻海岂不是要爆肉刚体（衣服会碎，裸体耶！我要看年轻时的），否则怎么反弹，又不见得对手拿自己的拳头揍自己？这也是无法复活此招的原因吧。



最后结论，幻海如果加上此招，将变成进可攻退可守的全能型角色，而且招式组合的变化增加，将会使幻海成为最厉害的角色之一（幽助的无赖战法等不算），不过还是要遗憾地说一句：各位牢记，被取消的可是招牌必杀啊！！！

追寻梦的王国 Part 1



角色扮演游戏所涵盖的范围十分广阔，如今已经习惯于游戏机上华丽的RPG游戏的玩家们恐怕不会想到，RPG的起源可以追溯到19世纪。由于广义的RPG还包括纸上战棋游戏，因此RPG的发展历史也应当从纸上战棋游戏的出现开始说起。虽然一般的说法是，风靡西方的《龙与地下城》（AD&D）的出现是RPG的发展之源。而事实上，早在1824年，普鲁士军官von Reisswitz就发明了一款名为《Kriegspiel》的战棋游戏，这种战棋游戏中出现了以骰子决定的回合制战斗、战场地图、抽象化的士兵等最初的RPG概念。在其后，这种供士兵训练用的军棋逐渐在民间流传开来，并在其后逐渐与各种科幻和魔幻小说相结合，逐渐形成了战棋游戏的幻想风格。

1972年Gary Gygax创造了RPG游戏的师祖《龙与地下城》(Dungeons & Dragons)，其后在1978年《高级龙与地下城》(Advanced Dungeons & Dragons)诞生，这部AD&D强化了D&D的各方面规则，在趣味性以及策略性上大幅度增强，在诞生不久后随即受到了热烈欢迎。碰巧这段时间里电脑技术蓬勃兴起，一款根据AD&D游戏规则的电脑游戏《巫术》开创了RPG视频游戏的先河。

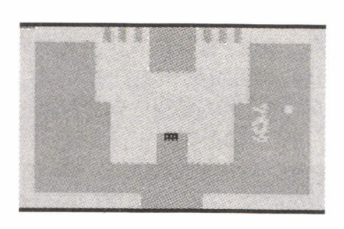
可惜的是，在早期电脑的用途主要在于商务应用，游戏

功能极其简陋。在《巫术》出现不久后，相继有《魔法门》、《创世纪》等不朽名作推出，可惜限于电脑的游戏性能以及AD&D规则的巢臼，这些电脑游戏更倾向于战略性成分，与我们如今所熟知的RPG样式相去甚远。同样在这段时间里，AD&D从美国传到了日本，并引起了相当大的反响。由于在当时日本电子游戏的风靡，一些电子游戏厂商便将AD&D的精髓加入到游戏中。与美国倾向于规则性的战略成分不同，日本的RPG发展更多的融合了漫画的精髓，更注重表演性和情节发展。于是同本同源的RPG游戏在美日两地开始向着不同的方向发展。日系家用机RPG的发展在趣味性上不断提高，除了漫画外还吸收了电影电视等各方面娱乐领域的灵感，呈现更加精彩纷呈的局面。在《最终幻想VII》发售后，日系家用机RPG的影响力开始向本国本土回流，在美国也出现了不少模仿日系RPG的作品出现。而加入更多动作要素的美系RPG与情节派的日系RPG平行发展，逐渐形成了如今的家用机RPG格局。

从上世纪九十年代初开始，RPG就已经成为日本最受欢迎的游戏类型。这种类型游戏也一直朝着大规模、大制作的方向发展，在其发展过程中也不断吸收ACT、AVG、SLG等各种类型游戏元素，呈现持续健康发展的态势。日本的两大RPG系列《勇者斗恶龙》和《最终幻想》甚至可以左右整个游戏产业的发展格局，RPG的魅力之大可见一斑。本篇将会从FC时代开始，按照各机种的顺序逐一回顾家用机RPG、尤其是日系家用机RPG的发展历史。其间包括对经典游戏的评析、游戏制作内幕背景、游戏中的小秘密及趣闻轶事等等。由于内容实在太过庞杂，笔者将分部从FC一直讲到DC上的几部RPG作品。至于NGC、PS2、XBOX等新机种上的RPG大作，由于都刚推出没多久，相关的攻略、前瞻以及赏析之类处处可见，在这里就不多加介绍了。



家用机RPG的鼻祖



说起第一款家用机RPG，多数人想到的恐怕都是ENIX的《勇者斗恶龙》。1986年这款由中村光一、高桥兄弟等二十余人打造的"新形态"游戏，为RPG的普及做出了不可磨灭的贡献，同时也为自己获得了日本"国民级RPG"的称号。然而正如电脑平台的RPG一样，家用机RPG同样并非日本人首创，第一款可称得上RPG的游戏早在雅达利时代便已问世。这就是由瓦伦·洛宾尼制作的ATARI 2600版《Adventure》。

作为早期的家用机游戏，《Adventure》不可避免的带有浓厚的动作游戏元素，这也就是不少人认为该作并非RPG的理由之一。然而这款游戏中收集道具、迷宫探险、中世纪背景设定、情节要素等的存在，尤其是游戏中浓厚的冒险感觉又确实是RPG的特点所在。更加有趣的是，这款游戏还开创了"隐藏要素"的先河。在早期，游戏还只是一些简单的小程序，本身内容并不丰富，而"隐藏要素"更是无从谈起。在70年代末雅达利明令禁止制作人员在游戏中留下自己的名字，也就是说在游戏的开头和结尾根本没有制作人员表，游戏制作人一直都在幕后默默的工作。不少游戏制作人对这种制度十分不满，当时的雅达利员工瓦伦·洛宾尼就想出了一招在游戏中偷偷加入自己名字的做法。乐于探索的玩家们在《Adventure》的迷宫中将会发现一间隐藏的屋子，进去之后屏幕上就会出现"Created by Warren Robinnett"的字样。游戏中放置一些隐藏的"复活节彩蛋"的做法从此流传开来，在如今的游戏中恐怕没有哪一款是没有隐藏要素的吧！

当然，将《勇者斗恶龙》作为家用机RPG的鼻祖并无不妥之处。毕竟这款游戏制定了如今RPG这一类型的整体框架，而以DQ为代表的日系RPG也可说是家用机RPG的主要特征。当任天堂以一部FC将电玩产业重镇从美国搬到日本之后，日本人丰富的想象力在这部梦幻主机上不断滋生，而全日本最受欢迎的游戏类型也从此一步一步的走向颠峰......

FC--RPG的启蒙时代

一切从这里开始。

这里是"RPG双璧"《勇者斗恶龙》和《最终幻想》的诞生之地，也是A·RPG撼世之作《塞尔达传说》温暖的摇篮。在这里，衍生自纸上游戏的RPG逐渐趋于定型，也逐渐的登上了与动作游戏同样重要的地位。虽然在FC时代，家用机RPG的影响力几乎仅限于日本地区，在美国突破一百万套销量的仅有RPG与ACT的混血儿《塞尔达传说》。不过也正是由于这种独特的地域性限制，才造就了如今家用机RPG明显的日本化特色。或许经过十数年的时间，这些经典作品早已在我们的记忆中模糊不清，他们独有的个性却总能唤醒人们美好的回忆。在这个时代里，制作人一不小心迸发的小小灵感都将可能造就新的游戏系列。FC并不是RPG最精彩的时代，却是家用机RPG最重要的启蒙时期。

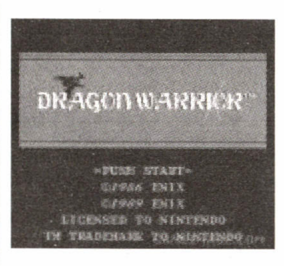
家用机RPG奠基者--《勇者斗恶龙》

1982年开始从事视频游戏制作的ENIX是一家很小的企业。八十年代中期，任天堂的FC主机成为视频游戏产业的超新星，日本各大游戏软件商纷纷投靠FC门下，在这样的背景下，ENIX自然也是不甘示后。1985年在崛井雄二的建议下，ENIX加入了FC软件阵营。面对充斥市面的动作、射击等类型游戏，以电脑游戏起家的ENIX想到了西方根据"龙与地下城"等纸上游戏规





则发展起来的RPG。在当时RPG仅是电脑游戏的专利，而电脑游戏本身影响力有限，多数是编程人员们自娱自乐的产物。要将这种新形态游戏发扬光大并不容易。



为了自己的第一款游戏能够取得成功，ENIX几乎集合了全社之力打造这款新作，总共二十人的创作阵容在当时绝对是超白金大作才有的待遇。崛井雄二还请来了当时十分活跃的漫画家鸟山明担当游戏形象设计，其后具有浓厚鸟山明画风的DQ人物形象频频在《周刊少年跳跃》上出现，该杂志数百万的读者们开始发现，原来电子游戏也有漫画般的故事情节。

1986年5月，家用机RPG迎来了第一道曙光--《勇者斗恶龙》发售了。事实证明，ENIX在漫画杂志上宣传游戏的做法是十分成功的，如今不少大作选择在《少年跳跃》等杂志上公布新作（包括DQ8）或许也是因为ENIX的成功经验吧！《勇者斗恶龙》最终销量突破150万套，RPG一时之间成为日本游戏业界最热门的话题。一款没有动作、画面粗糙、节奏拖沓的游戏为何具有如此之大的吸引力呢？唯一的解释就是RPG的独有魅力。

或许正是因为技术上的限制，《勇者斗恶龙》带给玩家的是真正来自RPG的原始魅力。HP/MP值设定、经验值设定、可

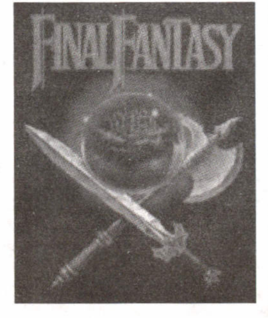
升级的武器道具、回合制战斗、可供自由探索的世界、丰富的任务／分支任务设定......除了系统上的标准配备之外，DQ1在故事上也极为传统，中世纪时代背景、小乡村里长大的主角、拯救公主击败恶龙的老套情节等不仅是标准的DQ感觉，也是日式RPG的传统特色。《勇者斗恶龙》对日本游戏乃至日本文化的影响力是难以估量的，其后的FF虽然国际影响力更高，但是在日本依然没有DQ那样的号召力。在DQ1发售后的半年时间里，RPG一直成为业界津津乐道的对象，次年续作发售之时，更是引发了全日本范围的学生大逃课购买游戏的情况。DQ3发售时也引起了同样的事件，日本政府不得不出台一条专门针对DQ的法律，要求DQ系列所有游戏必须在周末或者假期发售，以防止逃课现象的出现。DQ系列游戏中的一些特征也成为日本文化的独特风景线，例如系列中治疗魔法"Hoimi"就成为年轻人称呼"治疗"的代名词，而经典敌方角色——泥团"史莱姆"更是成为日本人心中所有泥土的标准形象。

对于游戏产业而言，《勇者斗恶龙》就是RPG的圣典。在一大批动作游戏和射击游戏的海洋里，独树一帜的DQ以惊人的魅力为电子游戏业开创了一个新的时代，并为后来者踏出了一条宽阔的大道。随后，又一个RPG巨人沿着DQ的道路开拓了一片更加宽广的天地......

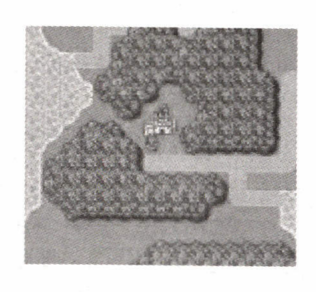
家用机RPG的开拓者——《最终幻想》

《勇者斗恶龙》奠定了家用机RPG的基础，而《最终幻想》则为这种类型游戏插上了腾飞的翅膀。

有人说《勇者斗恶龙》是整个日本游戏产业的根基所在，这句话说对



了一半。因为《勇者斗恶龙》只是其一，只有与《最终幻想》双璧合一才有资格成为日本游戏产业的根基。主机硬件商只有获得了《勇者斗恶龙》和《最终幻想》才是真正拿下了日本游戏市场，从FC到PS2，DQ与FF一直都是日本市场上最强主机的究极武器。



1983年任天堂FC主机发售不久后，一家叫做"电友社"的电器工事会社成立了游戏制作部门，其核心成员包括坂口博信、铃木尚等人，这家公司就是如今的RPG梦工厂"SQUARE"。1985年SQUARE加入FC软件阵营，然而与NAMCO、KONAMI等风光无限的首批加盟者相比，SQUARE加入FC后接连开发的几款游戏却销量惨淡，而在MSX等平台上制作的游戏也相继惨败，至87年时SQUARE便已面临破产边缘。SQUARE社长宫本雅史以及主要游戏制作人坂口博信黯然神伤的打算退出游戏界，于是他们打算在退出之前倾力制作一款梦幻般的游戏，如果失败SQUARE将永远退出电玩产业，于是这款为悼念SQUARE而作的RPG被定名为"最终幻想"。

《最终幻想》在设计思路上很大程度的吸收了DQ的灵感，事实上宫本雅史早在进入游戏圈之前便已结识ENIX社长福岛康博，当86年ENIX的《勇者斗恶龙》获得巨大成功之后，宫本雅史就已经在考虑推出一款类似的作品。当然纯粹的模仿是绝对无法造就传奇大作的，FF诞生之时便拥有其鲜明的个性。如果说DQ是日系RPG的缔造者，那FF就是DQ的一个2.0版本。这款游戏几乎在DQ的每一个方面都进行了强化。FF1容许己方四名角色同时攻击9名敌人，这样一来就大大增加了战斗的策

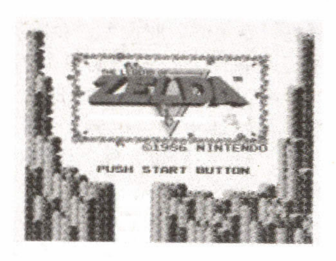
略性；丰富的职业设定、转职系统较之ＤＱ 毫无个性的英雄们显然更具吸引力；武器防具具备了各种属性，一些装备和道具还具备附加效果；ＦＦ 中还加入了极为体贴的各种交通工具，英雄们不再是徒步环游世界，他们可以乘船甚至驾驶飞空艇。在情节上，《最终幻想》显然比《勇者斗恶龙》复杂而成熟得多。天野喜孝飘逸的画风为游戏定下了浓厚的梦幻基调，值松伸夫独特的乐曲风格和寺田宪史复杂而丰富的情节设定也使ＦＦ 具有更显成熟稳重。游戏中广泛采用了世界各地的神话传说，各种大有来头的高级神魔的出现让人感受到游戏更加壮阔的世界观设定。坂口博信的电影化游戏制作手段也在该作中得以体现，游戏中经过精密时间计算的运镜方式，以及背景音乐与画面的相辅相成都体现了电影化游戏的精髓。

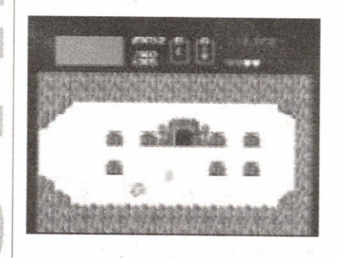
虽然没有取得《勇者斗恶龙》那样巨大的成功，《最终幻想》总算让ＳＱＵＡＲＥ 逃离破产的命运。游戏发售之后ＳＱＵＡＲＥ 将社内最后一点资金用作广告宣传，人们渐渐知道了这款ＤＱ 之外的又一个ＲＰＧ 作品。ＦＦ1 首周卖出了10 万套，其后由于自身的独特魅力在购买群中造成不小震撼，最后在玩家们之间的互相宣传下ＦＦ1 销量达52 万套，创下了ＳＱＵＡＲＥ 建社史上的最高记录。虽然ＦＦ 系列在日本国内的销量从未超越同时期的ＤＱ，然而由于ＳＱＵＡＲＥ 不断积累的开发技术，ＦＦ 系列在游戏本身技术表现上却大大超越了ＤＱ。ＦＦ 的大众化程度远高于ＤＱ，其在欧美市场上的影响力也一直呈现上升势头，到ＦＦ7 发售之时，ＦＦ 便已经成长为全球第一ＲＰＧ 系列。

Ａ·ＲＰＧ 霸者——《塞尔达传说》

早在ＦＣ 主机的开发初期，任天堂对于游戏机的拓展理念就有深刻把握。在当时任天堂便已经担心玩家们会对卡带式ＲＯＭ 感到厌烦，因此在ＦＣ 的开发阶段，任天堂便已经着手研

究在该平台上搭载可由玩家创造新游戏的Familly Basic以及可反复擦写的磁盘系统。Familly Basic产生了基于FC平台的一大堆学习机，而FC磁盘系统则诞生了史上最强A·RPG系列《塞尔达传说》。





1985年FC赖以生存的游戏卡带制造成本不断上升，高峰时期每张卡带的净制造成本就超过40美元。在这样的背景下，任天堂计划已久的磁盘系统便立刻上马。为了替这一新系统保驾护航，决定制作一款可以真正体现磁碟机优越性能的作品，而不久前因为《超级马里奥兄弟》而展现超凡实力的宫本茂自然就成为这一任务的不二之选。

《塞尔达传说》的发售时间比《勇者斗恶龙》还要早三个月，因此如果要把A·RPG这一类型也算作日系传统RPG的话，《塞尔达传说》才是史上第一款RPG。1986年2月与FC磁碟机同步上市的《塞尔达传说》是这一配件的最强杀手锏。从小生长于乡村的宫本茂将童年的冒险经历大量加入到游戏中，我们在游戏中可以清楚的感受到宫本茂童年时期"秘穴冒险"、"地下室探宝"的奇妙感觉。游戏在整体上与雅达利的《Adventure》类似，不过在丰富程度上自然不可同日而语。《塞尔达传说》由于对应磁碟机，游戏容量达到了卡带上难以想象的1MB，游戏还针对磁碟机的特性加入了记忆功能。在当时卡带游戏的电池记忆尚未出现，这一时期内如《勇者斗恶龙》等必须续档的游戏

都不得不使用密码，《塞尔达传说》也可说是史上第一款具备记忆功能的游戏。

作为一款早期的动作ＲＰＧ游戏，《塞尔达传说》并没有等级和经验值等概念。游戏的"升级"方式是通过收集到的不断增强的道具，以及代表HP值的"心"的数量增长实现。"探索"是游戏的关键所在，游戏中构图简单却充满玄机的世界带给玩家无穷的探索乐趣。游戏发生在地下九大迷宫，精灵族的后裔林克为了拯救被魔王劫走的塞尔达公主，而踏上了寻找代表力量、勇气和智慧的黄金三角。在游戏中林克将发现大量可以强化自己能力的道具，还有一些交通工具可供使用。游戏的自由度极高，玩家发现迷宫顺序的不同也将导致情节的微妙变化。通过一遍之后还将出现"里塞尔达传说"模式。这些极大增强游戏耐玩性的做法一直被沿用至今。最值得一提的当然还是游戏中丰富的迷题设定。精妙的迷题设定贯穿游戏始终，在难度、平衡性以及趣味性方面都达到了极高的造诣。在当时由于游戏中的隐藏要素、迷题设定等太过丰富难度又相当之大，不少游戏杂志也纷纷开设了"塞尔达传说"的问答栏目，并借此提高杂志销量。《塞尔达传说》的关卡设定在当时引起了极大反响，在业内以及玩家群之间都是极为热门的讨论话题。

《塞尔达传说》最后销量达一百六十多万套，极大的促进了ＦＣ磁碟机的销售势头。可惜的是，由于ＦＣ磁碟机发售后，卡带媒体在容量和制造成本方面都取得了不小的突破，而磁盘本身却存在使用寿命短、数据易丢失、容易出现游戏盗拷等问题。此外采用磁碟后也无法象卡带一样通过游戏本身搭载ＭＭＣ强化芯片增强画面表现，另外ＦＣ磁碟机15000日元的价格也使其缺乏亲和力。没过多久ＦＣ磁碟机便陷入滞销状态，不过凭借该平台上的两款"塞尔达传说"，ＦＣ磁碟机最后还是卖出了400多万台。而《塞尔达传说》本身虽然出生在这样一个短命的平台上，



却凭借自身出色的品质成为任天堂社内的第二大游戏系列。

日式S·RPG 开山鼻祖——《火焰纹章》

日式RPG一向注重探索性和情节性，其战斗系统一直都是最受人诟病的地方。虽然有A·RPG扩充其可能性，这种游戏类型依然缺少可以让人们深刻研究的策略性。如果将RPG与SLG相结合，那将是怎样一种游戏呢？





1987年，一家美国的小公司开发了一款全新创意的回合制战略游戏，但由于不久该公司即告破产，该游戏的开发计划书最后落在了任天堂手中。不久后在系井重里推荐下，一家叫做Intelligent Systems小型电脑游戏开发商成为任天堂第二方软件开发商，该社社长加贺昭三偶然间看到了任天堂手中闲置的那款战略游戏企划。当时来自美国的AD&D在日本十分流行，加贺昭三对此也十分着迷，于是便打算以该游戏企划为蓝本，制作一款日本风格的A·RPG。

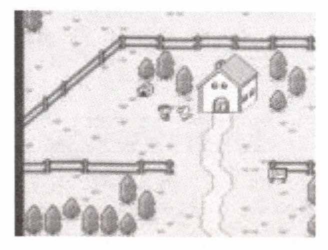
1990年4月，日本游戏史上第一款真正的S·RPG诞生了。《火焰纹章：暗黑龙与光之剑》不仅奠定了系列的基础风格，也制定了其后日式S·RPG的基本规则。首先是游戏中出现的以欧洲中世纪为时代背景的设定成为其后此类游戏的典型特征。

游戏故事发生在虚构的雅嘉尼亚大陆，讲述龙人族国王试图征服世界，并协同其盟国四处侵略。屠龙英雄所创的亚里迪亚国国王手举光之剑殊死反抗，却由于邻邦的被判全军覆没。十四岁的王子马鲁斯在老骑士的帮助下开始了漫长的复国之旅。

作为日系S·RPG的开山之作，《暗黑龙与光之剑》在系统上继简洁又严谨。"伤害值=攻击力-防御力"的设定简单而实用，武器消耗、修理、人物达到一定级别后可以利用道具转职等使游戏具备了更强的乐趣和策略性。

1992年3月《火焰纹章外传》推出，作为FC上最后的大作，这款S·RPG体现了FC上游戏所能达到的最高表现力。游戏在道具，武器，转职，魔法等系统设计上都大大简化，不过自由度大大提高，增加了在大地图上自由行动和在迷宫中探险等大量RPG要素，敌人的据点也会派出军队向玩家主动发动进攻。游戏中三段转职的设定大大提高可玩性，某些高段职业因其超强实力而成为玩家奋斗的目标。游戏在感觉上与系列作品出入极大，是系列中比较另类的作品。

低龄化的清新之作——《Mother》



任天堂健康清新的游戏风格主要奠基人除了宫本茂还有就是系井重里。作为山内溥极少数的密友之一，系井重里协助山内确立了任天堂健康清新的价值观，在他建议下任天堂的产品因杜绝暴力和淫秽而受到了家长们的广泛支持。任天

堂的各主机如"Gameboy"、"Nintendo 64"等就是由系井重里命名。除了长期担当任天堂的形象策划工作外，系井重里还负责制作了畅销RPG游戏《Mother》系列。FC上的第一款《Mother》耗时两年制作，是一款风格十分另类的ＲＰＧ。

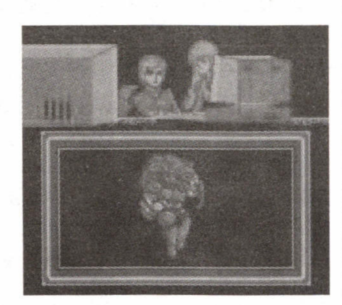
《Mother》在1989年推出，与当时RPG的中世纪世界背景设定不同，这款游戏的故事发生在现代都市。讲述二十世纪初，美国某农村上空突然出现了一团奇怪的黑影，自此一对夫妇便行踪不明。两年后丈夫ＪＯＨＮ返回家里，不过他却没有向别人提起两年间的经历，而每天埋头研究。时间一转便到了１９８８年。小女生美妮和他１２岁的哥哥发现了奇怪的超自然现象。在父亲的提醒下，哥哥来到了地下室调查爷爷留下来的日记，原来他就是ＪＯＨＮ的孙子！为了守护妈妈和妹妹，我们的主角开始了冒险之旅。

风格清新的《Ｍｏｔｈｅｒ》在美日两地都获得了相当不错的评价，其后这款游戏还在ＳＦＣ上推出了续作，同样获得了相当不错的评价。在开发N64的磁碟机64DD时，任天堂也曾准备制作一款《Ｍｏｔｈｅｒ　3》作为首批游戏阵容。其后由于对64DD前景不看好，而改为Ｎ６４，最后在这款游戏已经有相当之高完成度时，N64也逐渐退出历史舞台，《Ｍｏｔｈｅｒ　3》的开发被迫中止。一直到今年任天堂才宣布了"Ｍｏｔｈｅｒ"系列的全面复活，在GBA上推出了前两作的合集，并将推出NGC版的《Ｍｏｔｈｅｒ　3》。

诡异的另类经典－－《女神转生》

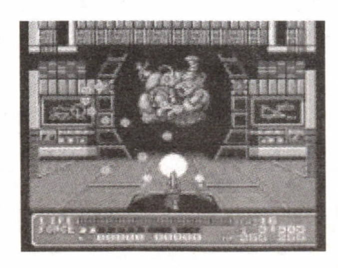
对于广大玩家而言，ＡＴＬＵＳ就意味着"女神转生"，这款拥有１６年历史的另类经典构成了ＲＰＧ历史上一处独特的风景线。按照制作人冈田耕始的说法，这款游戏是"以既存的小说为

企画，加上自由的构想，组合成完全不同于原作的东西"。或许是游戏题材太过另类，似乎不该诞生在FC时代，与"最终幻想"诞生于同一年的"女神转生"并没有得到多少玩家的关注，不过这款游戏系列不变的独特个性，却在其后引起越来越多高年龄层玩家的注意。



所谓"女神转生"，指得是由日本祖神伊邪那美转生的游戏女主角。游戏故事就发生在1969年东京的一所普通高中，一位电脑天才高中生的疯狂报复揭开了人魔神之战的序幕。与FC平台多数健康明亮的游戏主题相比，《女神转生》诞生之时就让人体验到完全不同的阴暗感觉。以贴近现实的现代社会作为故事背景，也大大加强了故事的感染力。游戏在系统上也十分另类，首创的"怪物捕捉"系统在其后的"口袋妖怪"等作品中大放光芒；"恶魔合成"系统也大大增加了游戏的多变性。"女神转生"还采用了类似《巫术》的3D视角迷宫画面，不过以FC的机能确实有点难以应付，经常让人晕头转向。也可算是美中不足的地方。

《水晶传说》



SNK在FC上制作的游戏并不多，在将其所有精力移到NEO GEO街机游戏之前，这家公司曾在FC上制作了为数不多的几款作品，虽然数量不多却拥有相当之高的可玩性。

其中一款代表性作品就是《水晶传说》。

《水晶传说》诞生于FC时代的末年，这是一款游戏性极高的动作RPG。在制作方向上，《水晶传说》显然借鉴了《塞尔达传说》和《最终幻想》的特点。与早期的动作游戏和RPG相比，这款游戏中拥有数量惊人的道具和魔法种类。游戏内容也十分丰富，与当时多数RPG相比，该作中NPC们的台词显然丰富得多，各个小镇中还有相当之多的分支任务等待玩家的解决。在画面上《水晶传说》色彩鲜艳、变化多端，可算是FC上的佼佼者，对于FC上的RPG而言尤其如此。虽然游戏结局出人意料的简单，在游戏过程中的迷宫、城镇等都有极其细腻的刻画。浮游城堡、河边小镇、山中基地等场景变化多端且充满想象力。游戏讲述因为科技过渡发达而面临崩溃的世界，游戏中人物形象鲜明个性饱满，故事情节极其新颖。

《水晶传说》可说是SNK一鸣惊人的作品。该公司在此之前没有任何RPG的制作经验。可惜的是在此之后SNK也没有推出几款RPG了，稍微值得一提的仅有NEO GEO CD、PS以及SS上推出的RPG版"侍魂"。《水晶传说》没有多少宣传，没有什么专业媒体的推介，SNK也在当时也没有什么知名度，这是一款你仔细品味之后便会喜欢上的游戏，它的魅力也正是游戏的原始魅力所在。

《传说之城》

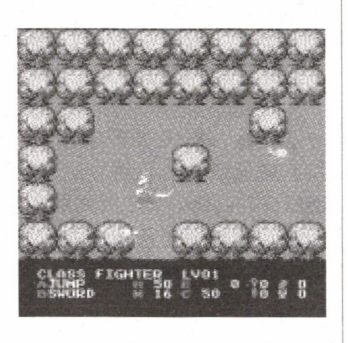
提起Falcom，多数玩家就会立刻想到"依苏"。这款全平台通吃的RPG传世系列拥有比Falcom本身更高的名气，不过在依苏之前，有一款十分出色的RPG也让人不能不提。《传说之城》是一款横卷轴的动作RPG，对于RPG这种游戏类型而言，

横卷轴的画面方式确实十分少见。游戏以"精灵世界之树"为背景，玩家在这颗巨大的树上四处冒险，以调查这颗生命之树日渐枯萎的原因。与其后的"依苏"一样，在《传说之城》中，即便是一些重要性不是很高的角色也都有自己的精美肖像，这在早期的RPG中可是不多见的。

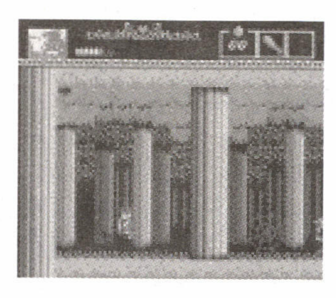


《阿拉伯之梦》

这是一款相当有趣的RPG，它的诞生源于两个开发小组之间的不合。当时在Culture Brain内部有两个开发小组负责本作的制作，而这两个小组都有各自的意见，其中一组坚持要制作一款动作RPG，而另一组则坚决要做回合制传统RPG。由于双方都不愿妥协，最后项目经理大胆的提出，将两种RPG类型都加到这款游戏中。一款大杂烩型RPG就这样诞生了。游戏故事比较老套，玩家所扮演的少年英雄以拯救公主为目的，踏上了反抗邪恶巫师Sabaron的冒险之旅。玩家的冒险旅途横跨五个不同的时空，而在这其中同时具有动作RPG和回合制RPG的特点。在游戏中玩家还将碰到八位伙伴。值得一提的是，《阿拉伯之梦》是第一款具备"协力攻击"特点的游戏，在战斗中将会出现己方两名角色同时合作杀敌的场面，在当时来说可谓魄力十足。

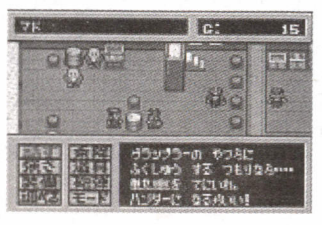


《奥林匹斯之战》



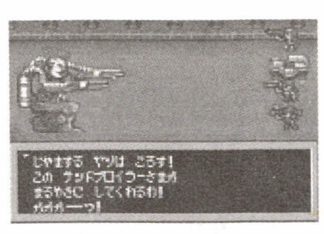
在FC时代，游戏开发并不需要多高的技术实力以及庞大的资金支持，因此在这一时代里不少的小型软件开发商也有匹敌业界大厂的实力。虽然经过多年的时间这些小型软件商多数已经消失于历史舞台，却也留下了不少值得回忆的经典作品。《奥林匹斯之战》就是由一家叫做Imagineer 的小型开发商制作。希腊神话对日本游戏乃至动漫的巨大影响力众所周知，不管是"最终幻想"还是"圣斗士"都可以看到相当明显的希腊神话的痕迹，这款《奥林匹斯之战》就是讲述希腊神话的动作RPG。优秀对希腊神话的忠实度非常之高，游戏中出现的场景、神的形象都参考了希腊神话的专业文献，整个游戏给人以十分浓厚的神话感觉。游戏讲述俄耳普斯被贬至地底世界之后的冒险故事，作为音乐之神，乐器自然成为游戏中的主要武器诸如风笛等在其后RPG中十分重要的音乐武器也是在该作中首次出现，俄耳普斯最后要用音乐武器击败冥王哈迪斯。

《重装机兵》



《重装机兵》(Metal Max)在国内又叫《机甲战士》，由Data East制作的这款游戏于1991年面世。由于是FC晚年的作品，《重装机兵》在技术上已经达到了FC上所能达到的最高水准。由于九十年代初正是FC在国内风靡之时，因此这款制作精良且拥有中文版的新作引

起了不少玩家的注意。在ＦＣ时代，《重装机兵》在国内的影响力甚至超过ＦＦ和ＤＱ，至今在国内仍有不少的《重装机兵》同人网站。

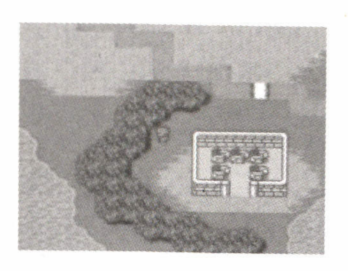


仔细比较可以发现，《重装机兵》在画面、音乐等方面甚至超过了FF3和DQ4。在系统上，《重装机兵》独创了机车和人两种战斗单位，游戏重不仅有丰富的装甲机车，还有丰富的机体零部件设定。而几位主角的装备也是毫不含糊。在情节上，《重装机兵》的故事设定也是跌宕起伏，或是轻松诙谐的场面或是沉重的悲剧演出，辅以突破ＦＣ极限机能的出色音乐表现，游戏在表演性方面确实达到了相当的高度。可惜的是，《重装机兵》在日本的销量并没有达到应有的水准。在ＳＦＣ上推出一款续作之后，《重装机兵》系列就从此消失。2003年《重装机兵》的GBA版推出，不久后Data Ｅａｓｔ即宣告破产，或许我们今后也无法看到《重装机兵》续作的身影了。

当软件商辛辛苦苦打造出一个知名的游戏品牌后，自然不会将这种珍贵的无形资产轻易放手。在ＦＣ时代，这些名作的续作便已经层出不穷。这些续作在大作招牌的光辉之下轻易便能大卖，而其本身精良的品质也不断的为系列本身添加更高的品牌价值。在FC时代RPG最强的几款续作当数"最终幻想"以及"勇者斗恶龙"，这两个系列也正是在经过ＦＣ时代的几款作品后，成为了日本两大最强游戏系列。

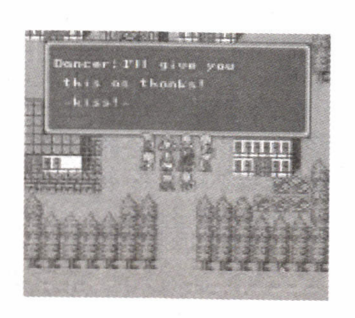
《最终幻想２》

87年《最终幻想》的成功发售让ＳＱＵＡＲＥ脱离破产的厄



运，宫本雅史于是决定将FF打造成DQ一样的知名游戏品牌。凝聚SQUARE更多心血的《最终幻想2》就这样在1988年12月发售了。这款游戏果然不负众望的夺得了周间销量冠军，最终销量达76万套。该作还同时获得了最佳剧本奖和次年的最佳RPG奖和最佳电子游戏奖。《最终幻想2》为其后的FF系列奠定了基础。角色和情节发展也就是从这一作开始成为FF的重点所在。FF2在情节方面显然在朝着与DQ完全不同的方向发展，故事发展波澜壮阔曲折离奇，悲剧性元素贯穿游戏始终。故事中充满着生离死别的场景，对于人物性格的刻画也相当细腻。河津秋敏设计的成长性战斗系统相当实用，战斗技能随着使用率的提高而不断提升威力，这不仅可以增加玩家的成就感也大大增强了策略性。另外还有一些有趣的小设定一直沿用至今。例如每款作品中总会出现的一些名字如Lionheart、飞空艇船长Cid等；SQUARE吉祥物"陆行鸟"就是在《最终幻想2》中首次登场。海中巨兽Leviathan在该作中也以怪物形态首次亮相，另外"终极"、"流星"等FF史上经典魔法也是在该作中开始出现。

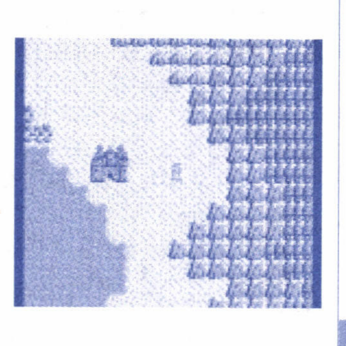
《最终幻想3》



经历88年的FF2和DQ3之后，FC上在两年之内都鲜有RPG大作问世。因此在SQUARE的大规模之下，人们对《最终幻想3》的期待度空前高涨。90年4月27日发售的《最终幻想3》终于实现了

SQUARE 突破百万大关的夙愿，其最终销量达 140 万套。作为在 FC 上的最后一款 FF，《最终幻想 3》达到了 FC 上游戏的颠峰水准，游戏容量达到前作两倍为 4MBit + 64K。业内人士也对这款游戏的音乐和画面表现推崇备至。FF3 的游戏剧本在前两作之后再度获得最佳剧本奖。游戏故事发生在三层上下重叠的空间之中，漂浮大陆、光明与黑暗等幻想元素再度登场。在系统方面，该作中终于出现了 FF 的招牌"召唤兽系统"，职业系统也更加成熟。游戏将水晶与转职系统结合，得到的水晶越多，所能转的职业也就越多，职业总数达到了 22 种。在前作的陆行鸟之后，另一个经典宠物"莫古"也首次登场。FF3 为 SQUARE 奠定了在业界的崇高地位，世嘉与任天堂为增强自身实力纷纷拉拢 SQUARE 成为自家主力软件商。最后任天堂与调低权利金、免受前金等条件完全占有了 SQUARE 的游戏阵容。

《勇者斗恶龙 2》



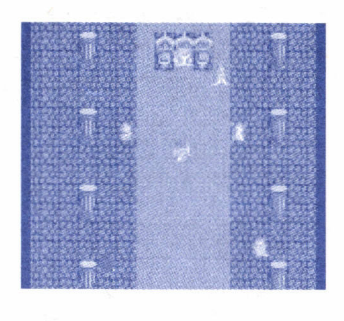
取得惊人成功的《勇者斗恶龙》发售之后八个月，续作《勇者斗恶龙 2：诸神之恶灵》随即推出。两个王子一个公主，壮大而又平凡的冒险再度展开。擅长战斗的勇者、使用魔法的勇士、能力平衡的贤者，搭配上经典而又实用。游戏的世界从一块大陆扩展到了全世界，出现了地图、远洋船等经典道具。游戏的整体设定可说是真正意义上的 RPG 样本，且使得某些 NPC 成为了难忘的角色，所有的一切让本款作品做了一次大跃进。但游戏整体难度颇高，玩家常常盲无目地的在地图上游荡。游戏中还出现了大量无限方向的迷宫和隐藏的通道。《勇者



斗恶龙》仿佛是为日本玩家度身定制的专属游戏，自从发售之后其影响力便呈直线上升趋势。作为＂罗特三部曲＂的第二部，《诸神之恶灵》发售之后引来了所有RPG迷们的排队守候。游戏最终销量240万套。任天堂也是从这一作开始真正认识到这家新加入不久的第三方的实力，未等到和约期满，便急不可耐的将ENIX的优惠条件提高到六大第三方的同一水平。

《勇者斗恶龙3》

＂罗特三部曲＂的最后一部，也是DQ最初形态的终结。崛井雄二希望这款《勇者斗恶龙3：传说的终结》可以达到更高的境界，因此这款游戏的开发过程中集结了梦幻般的精英阵容，后来组建CAMELOT的高桥宏之和高桥秀五也正是从这款游戏开始加入DQ的制作。游戏中可选职业更多，职业包括强壮的战士、精明的商人、侧重魔法攻击力的巫师、侧重魔法回复力的僧侣、以及综合具备巫师和游侠能力的隐藏职业贤者等。DQ系列经典系统的＂昼夜时间＂首次加入，不同时间不同地点发生的事件也将不同，某些道具、角色、事件等要在特殊时间才会出现。《勇者斗恶龙3》的销售状况势如破竹，引发了全日本范围的大逃课、旷工现象，并且在日本游戏销售排行榜和游戏排行榜上连续十几周占据前几名的位置。游戏最终销量达380万套，成为DQ7之前销量最高的一款作品。



《勇者斗恶龙4》

在DQ系列取得巨大成功之后，ENIX社内DQ制作组的制



作人员身价倍增。业内人士对DQ 的开发者们都持有一种仰望的心理。也正是由于这种原因，在DQ3 的巨大成功之后，ENIX 内部开始出现人才流失危机。中村光一转向自己早年注册的公司CHUNSOFT、高桥兄弟成立了CLIMAX、饭岛健男成立PANDORA BOX。尽管如此，开始采用游戏代理发行制的ENIX 依然拉拢到CHUNSOFT 开发《勇者斗恶龙4：志同道合的人们》。由于内部的调整，DQ4 的出现与前作相隔了两年，虽然已经处于FC 衰退时期，这款RPG 巨作依然取得了310 万套的惊人成绩。

作为一款新形态的DQ，《勇者斗恶龙4》在情节铺叙上更加成熟。游戏首次采用分章节情节发展方式，四个不同的冒险故事和情节主线表面上毫无关联，却时刻仅扣游戏主题。寻找村童的侍卫长、梦想成为英雄的叛逆公主、希望开一家小店的军火商、为父报仇的姐妹，最后在勇者的呼唤下团结起来拯救世界……虽然在游戏性上没有什么变化，这种独特的情节铺叙方式却为RPG 的发展迈出了重要一步。

《塞尔达传说2：林克的冒险》

将《塞尔达传说2：林克的冒险》并入RPG 类型确实有点牵强，不管从哪个方面看，这款游戏都更像"超级马里奥"兄弟那样的ACT。《林克的冒险》放弃了传统RPG 常用的俯视点模式，而采用横卷轴的画面方式，动作成分也大幅加强，对于操作感的要求更高。不过游戏中也有不少的RPG 元素，例如独特的育成系统、RPG 的升级概念等。游戏中在升级时，玩家还可



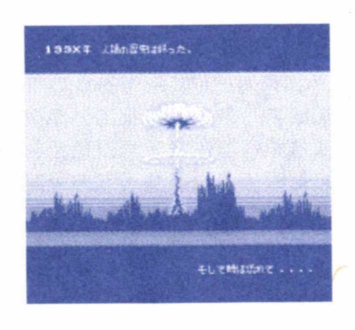
以自由选择将能力点加在攻击力、魔力和体力三项数值上，玩家要培养什么样的林克就要靠自己决定了。在故事方面，《林克的冒险》紧接前作，林克为了拯救陷入永眠的塞尔达公主，探索分散大陆各地的六大神殿，安置魔力水晶并再次打倒魔王。



《塞尔达传说2》于1987年1月14日发售，在这款游戏之后，FC磁碟机上就几乎没有什么值得一提的作品了。

《女神转生2》

《女神转生》并没有引起多大注意，不过在90年推出的续作则以更加另类的风格受到了广泛关注。游戏在场景规模上增加数倍，整个东京的冒险舞台显然比前作的迷宫更加有吸引力。在画面上，《女神转生2》曾被评为FC上画面最佳的RPG。更加重要的是游戏情节。游戏讲述核战之后的世界，人们生活在地下人造掩体。游戏颠覆了传统的善恶概念，玩家可以投于神的麾下成为新的神，也可以选择与魔王一起打倒神，建造人魔共存的和平世界。这种另类的风格受到了不少玩家，尤其是高年龄层玩家的热烈反响，在当时，《女神转生》曾被评为与FF和DQ并列的三大RPG系列。



续……

游戏与电影

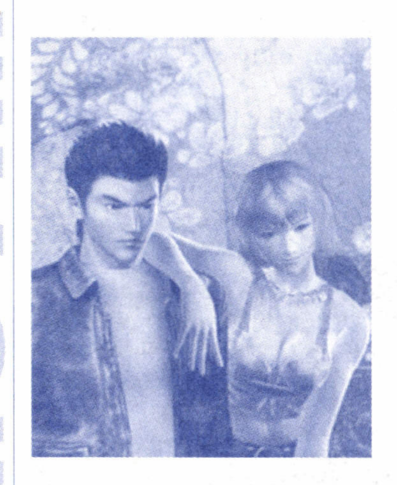
与源远流长的电影相比，游戏只能算是个小弟弟。发端于19世纪8、90年代的电影是以胶片电影机的诞生为标志的。20世纪初出现的有情节的带表演要素的电影，从真正意义上确立了电影作为一种艺术形态的地位，而游戏的历史相形之下则要短得多：1962年，第一个电脑游戏程序《宇宙战争》由美国MIT实验室开发完成；1971年方始出现第一台商业化的电子游戏机；而第一个商业化的电脑游戏软件《巫术》则更是到了1981年才问世。



电影在其漫长的历史发展进程中，不断完善摄影机的技术手段和表现手段（例如镜头变化、蒙太奇、快速摄影和慢速摄影等等），同时吸取了大量其他的艺术形态（如文学、音乐、造型艺术等等）作为自身的补充成分并溶合改造，因而被公认为一种业已成熟的艺术表现形式。游戏常常被称为"第九艺术"，虽然诞生至今仅40年不到，但拜电脑硬件技术和图像处理等高科技手段所赐，以及吸收包括电影、文学作品、音乐等艺术中的精华，其进步之神速也是有目共睹的，在某些方面例如CG化的面部情绪表现和人物动态骨骼捕捉系统等甚至达到了目前连一般电影技术手段也难以企及的高度，就其受众的广泛程度和影响力而言，完全是能与电脑分庭抗礼的。不过电影终究还是电影，游戏业虽然发展神速，但就游戏的本质而言，仍然算不上是一种成熟的艺术形式。因为一种成熟的艺术形式应该包含两个特征：（1）拥有比较稳定的表现媒介和技术；（2）建



立了比较法则来指导创作。从这两个方面来看游戏都没有达到，这正是其之所以不成熟的原因所在。所以毫无疑问，电影和游戏在相互移植，相互转化的过程中出现各种形式的冲突，也是不足为奇的了。



艺术形态从被发掘出来到走向成熟，一般而言要经历三个阶段：第一是新奇阶段，这是人类的天性使然，对电影而言，这个阶段表现为一些"远古"电影短片《火车进站》、《工厂大门》，无意识亦无主题，摄影师只是由情绪出发到处乱拍，也不知道自己是要干什么。而同样处于一阶段的游戏，表现为一个盛产"发明家"的时代，新奇的想法和奇形怪状的编程图景交织在一起，是游戏开发的蛮荒状态。第二阶段是模仿阶段，那些被发掘出来的新的艺术形态终于被发现可以帮助老的艺术形态解决问题，或者用以模仿老的艺术形态，这一阶段的电影导演们发现可以把歌剧之类的拍下来，或记录、或创造一段独立情节，达到昭示给观众的目的，但由于对电影本身的艺术规律和特性还不了解，没有剪辑和镜头技术，观众会因视点一成不变而产生厌烦情绪。相反，这一阶段的游戏则要幸运得多，此时电影等艺术形态早已进入第三阶段了，因而游戏可以比较技术化地形成各种类型，例如早期的RPG和SLG。所有的游戏类型都是基于对现实世界的模拟，既模仿表象（通过三维技术以产生逼真的模型），也模拟现实中的行为，如射击、策略，甚至是整个人生历程。第三阶段

是成熟阶段，新的艺术形态此刻已应当发展自己独特的艺术法则并体现自己独特的优点。电影早已达到这个阶段，电影导演们发现了它的独特规律和能力，发现它可以通过剪辑产生时间和空间的跳跃，可以自如地运用电影镜头技术，用远景／近景／特写甚至环绕一周来表达或强化某种意识。我们可以从RPG中看到电影镜头运用技术的再现，这也正反映出游戏目前尚处于"后模仿时代"，没有体现出自己独特的个性和优越性，其艺术法则也远未稳定成型。或许，游戏的网络化能最终改变这种状况，我们拭目以待。



游戏本质上的不成熟，并不妨碍它与电影之间的共通性，因为两者皆属于人类历史、文化积淀、社会与心理活动的一种表现，它们同时也毫无掩饰地反映出不同历史时期、不同地域、不同民族文化的特征和差异，堪称人类现实生活的镜子和百花筒。一个极为有趣的现象就是电影的民族特征和游戏的民族特征往往是大同小异的。如以爱情类电影为例，法国著名的爱情电话《红、白、蓝三部曲》就是以三个平行发展、互不相关，但在隐喻层面上又有某种程度的暗合的情感历程所构成，它们比较注重感觉和意识的引导，情绪和知性的体验；而《美国丽人》、《西雅图未眠夜》之类的美国大片则要直白得多，偏重于理性和逻辑的方面，尤其是前者比较强烈地刻画出中年男性的情感历程和情爱方面的心理危机等等，给人以一目了然的感觉。与之相类似的是，欧洲的一些RPG也大多定位于感觉和情绪化方面的体验，显得比较内敛和含蓄，而美国的一些RPG故事构架比较张扬，



逻辑推理方面的内容较多，整体显得直截了当。而以日本为代表的东方影片又不同了，《情书》偏重以唯美的手法、朴实的单纯式剧情推进来诠释故事，而不像欧美影片那样较多地采用多线式、倒叙等手法以强调思维的开放性，这又可以从欧美和日本的游戏中找到一些佐证。再以RPG为例：日本的RPG往往给人的感觉像是串联在一起的铁笼，玩家被困在头一个笼子中，要找的到钥匙才能打开出口（即电影中故事发展的"拐点"），但只能去第二个笼子，于是只好顺序打开第二、第三个铁笼，直至终点；而美国所代表的游戏好比是一大堆散布于空地上的笼子，钥匙又四散在地上和某些笼子中，玩家在笼外（西方电影也不强调让人"身临其境"），可以任意去尝试打开不同的铁笼，虽然自由度较高，甚至不必打开所有铁笼，也可以达到结局，但铁笼和钥匙间错综复杂的关系却令难度大增（好像一些美国的情感片每每让东方观众摸不着头脑一样）。电影中的一些流派往往会在游戏中得到某种程度的再现，例如吴宇森创造的让西方人如痴如醉的"暴力美学"，在相当多的FPS或枪械ACT中，也会在不经意中让你一瞥惊鸿的：《Q3A》中高手对决的死亡竞赛，不也是足以让玩家浑然忘我的"暴力美学"吗？此外，在民族性方面，电影和游戏一样通过角色刻画、情节安排、语言或符号来传递出强烈的民族性，例如《罗生门》、《姿三四郎》等日本武士道片每每让观众强烈感受到日本民族那种"好斗黩武、倨傲自尊、顽梗不化"而又偏重于悲剧（悲壮）化表现手法的民族性。同样地，《最终幻想》虽然将舞台移至未来的幻想工业化都市，人物也都是一些洋名字，然而从他们的一言一行和故事发展中，玩家不也同样被笼罩



在一股挥之不去的武士道精神迷雾之中吗？



游戏的发展历程，是一个技术与艺术互相弥补、互相促进、互为参照，有时又互相制约的螺旋型发展的过程。艺术中最重要的是创意，这是艺术创作的源泉，同样地，我们在电影中也欣喜地发现这个近似的螺旋型轨迹。电影和游戏发展到一定程度就会出现交汇，电脑图像处理技术的日新月异就带给了我们一个可贵的交汇点－－CG。虽然我认为游戏中CG的运用并不逊色于某些电影大片，但在这方面，电影仍然是早了一步。有据可查的1982年，好莱坞诞生的影片《TRON》就已经开始使用CG片断，从80年代《星球大战大部曲》开始，CG逐渐在电影中找到了感觉，而91年斯皮尔伯格执导的《侏罗纪公园》使CG真正奠定在电影中不可替代的地位：各式各样的恐龙空前地栩栩如生，或翱翔、或踱步、或友善、或暴怒……而这一切的幕后功臣方数由美国人克拉克创立的SGI公司－－号称全球图像电脑工作站之王。《独立日》中的异形入侵，《龙卷风》中的风卷残云，《阿波罗13号》中的火箭升空时烈焰飞腾、惊天动地的景象，《铁达尼克号》中海豚出水时的诗意画面和船体一折为二、游客如断线风筝滚落水中的可怖景象，《异形IV》、《22世纪杀人网络》、《幽灵的威胁》……这一长串名单至今



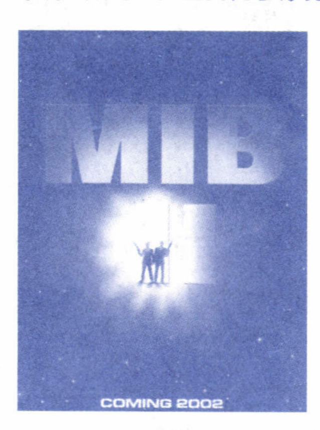


还在不断地延伸之中。同样地，玩家对于游戏中的CG也是耳熟能详了，游戏的CG在大多数一线大作中几乎从不缺席，而我认为游戏的CG其制作蓝本是源于电影化表现手法的，例如SQUARE这个公认的大师级制作商，在《最终幻想7、8》、《寄生前夜》等超大作中就完全彩好莱坞电影式的大气魄、感官刺激、快节奏、大量分镜头的表现手法，让玩家感到前所未有的视觉震撼力。此外《帝国时代》、《C&C》等等系列大作的开篇和过场动画中，电影式的表现手法也俯拾皆是（不然怎么说游戏至今仍处于"后模仿阶段"呢？）。二者在运用CG方面的差异在于，游戏（特别是大作级的）几乎是离不开CG片断的，因为游戏本身就是虚拟的，没有比CG更能逼真地展现设计者脑海中的场景的了，而电影却不必要非CG而不取，特别是一些生活、写实、情感题材的影片，当然科幻大片离开CG现在几乎是无法想象的了。但是与此同时，电影中CG的运用完全是为剧情服务、与剧情溶为一体而不留痕迹的，相反游戏的CG却往往只能是表现为过场动画之类的陪衬，与剧情之间有断层，真正意义上的全CG游戏至今还未出现；而全CG的电影，我们在《玩具总动员》、《昆虫的一生》、《蚁哥正传》等影片中早已见识其魅力了，不然怎么说电影比之游戏是属于成熟的艺术形态呢？今年的E3大展成了游戏CG炫技的又一高峰，使游戏达到了前所未有的华丽外观，希望这将是未来全CG游戏的一个契机。



游戏与电影既表现出共通性，也表现出冲突性，这是由

两种艺术形态本质上的不同禀赋所决定的。首先是交互性，对于游戏而言，交互性就是生命，优异的作品总是体现在人物与场景之间的高互动性、人物与人物（NPC）之间的高互动性以及玩家与玩家之间（多人模式）的高互动性，这是真正能让人溶入其中的动力所在。游戏在交互式电影化方向也有过开拓，例如四光碟的《幽魂》和七光碟的《第七访客》等，但随着AVG的没落，特别是玩家不喜欢过于现实化的"虚拟"体验，最终也就不了了之了。而对电影而言，交互式电影的探索至今却仍是一些个失败的案例（也许影迷会认为这样过于游戏化了），直到如今形势所迫，传统化的电影手法已经面临时代的严峻考验之时，电影业界才有人提出虚拟现实(Virtual Reality)的概念，并将它看作是交互式电影(Interactive Movie)的实现途径之一，当然这一切在游戏中早已是司空见惯的东西了。作为一个两栖的影迷和玩家，我自然希望在未来的电影中，虚拟现实能真正与现实分庭抗礼，使观众真正置身于一个所思即所得、虚实莫辩的主观体验境界之中。



电影与游戏的冲突还体现为两者之间的相互改编过程中，电影中卖座的大片在两、三个月甚至更短的时间内，迅速改编为游戏，这早已不是什么新闻了，然而结果几乎都不令人满意，可以说原作风韵尽失，倒是一些"局部改编作品"例如《绝地大反攻II》等比较讨巧一些。大作级的电影，例如《天煞：地球反击战》、《侏罗纪公园》、《第五元素》、《黑衣人》、《昆虫一生》之类的游戏改编版本都是些有名的滥货色，早早地被玩家投了否

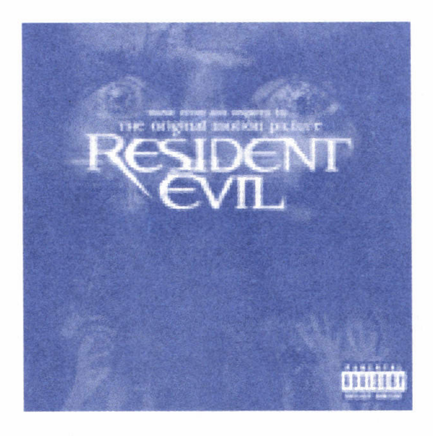


决票，不免令改编者汗颜。我认为这其中的重要原因是：商业利益驱动要素过于强烈导致游戏开发周期极短，根本达不到必要的修整和磨合，简单地进行了一些电影符码的"复制"和游戏要素的"粘贴"就推了出去，玩家普遍有一种空泛和泡沫过多之感。整个游戏业界的消费主义倾向有愈演愈烈之势，笔者认为电影改编的游戏起了一种很坏的带头作用。与此同时，游戏改编的电影往往就更"不堪入目"了，以前的几部片子如《超级马里奥》、《双截龙》、《街霸》之类的虽然在游戏界均属响当当的大牌经典，可一拍成影片就门可罗雀了。制作商同样是犯了上述毛病，根本没有吃透原作精髓并辅之以优秀的电影剧本，仅仅是由商业利润驱动就表现出超乎寻常的热情，结果是可想而知的了。经过相当长一个阶段的沉寂（也许是反思吧）之后，制作商又开始对游戏蠢蠢欲动了，《古墓丽影》、《最终幻想》、《生化危机》等先后被搬上电影改编的议程，这次改编潮命运又将如何，后文将予以表述。



本文开篇时就已经开宗明义：游戏比之电影是一种不成熟的艺术形态，在二者的元素交流融通中显然处于劣势，然而现在看来，一些电影和游戏间的冲突性却往往表现为人的因素。毕竟艺术是由人创造的，因此只好期待这些圈内人士少一些浮燥之气和商业倾向，使电影和游戏能过渡到一个互补与融合的良性循环之中。

谈到游戏与电影的互补与融合，其实二者发展至今，已



经有相当多的人在这方面做过点点滴滴的尝试，但大多失之片面不成系统，不过，这种融合的趋势是愈来愈明显了。笔者始终持一个观点，即RPG可以看作是二者互补融合的一个突破口，因为在笔者心目中，RPG是所有游戏类型中最适宜于表现恣意汪洋的思绪、博大精深的剧情和变幻莫测的人性的，理由很简单：大至整个人类的历史，小至某一个人生轨迹，何尝都不是一种RPG形式与内涵的再现？RPG的这种广泛的包容性和表征性与电影在本质上是十分相合的。当然RPG需要借鉴电影成熟化的表现技法、声光效果与独具深度和切入点的故事构架，电影的未来也理应开拓出类似于RPG的高交互性、高参与度的一片天地。说到这里，就不得不提一下那款被评为99年最佳RPG的《异域镇魂曲》了，我认为这是RPG圣手--Interplay继《博德之门》后一款不可多得的顶尖巨作，它溶〈博德〉引擎之优势、〈辐射〉中诠释到位的人物个性和故事情节、以及对于人性冲突入木三分的刻画于一体，是全面承禀Interplay优秀传统和经验的作品，在游戏中诸多时空迥异的世界其交汇点是sigil城，痛苦与快乐的源头，所有持不同人生态度的角色在这里



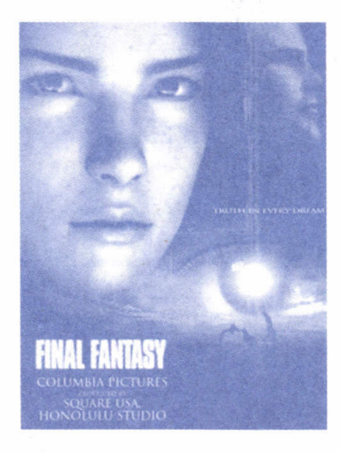
互动交流，俨然就是一个人类世界的幻想化再现！你可以逐渐恢复以前遗忘的技能（让人联想到"轮回"），以尝试转变为不同的角色，可以与持不同信仰的和世界观的NPC交谈、合作和战斗，同时它的画面也堪称是具有巴格克风格的动态艺术品，数以千计的不同人物均有栩栩如生的外貌和跃然于荧屏之上的个性张力，加上背景的精致绝伦，丝丝入扣的动画表现和绚烂至极的魔法效果演绎……这就足以使之成为游戏本原精神的体现，这是我所见到的最为戏剧化的一部作品（不仅是因这它极其类似于电影的人物对白），它的挖掘深度已经不逊色于我所见到的大多数优秀影片了。"电影化的RPG"已然浮出水面，那么"RPG化的电影"，我们又将等你到多久呢？

随着电脑图像技术跃上了一个新的高峰，一场全新的"游戏电影"改编大潮向我们扑面而来，其内涵自然与前文所述的"试验阶段"的拙劣产物不可同日而语，目前已提上开发日程的广为游戏界和电影界所关注的作品有三部，《最终幻想电影版》、《生化危机电影版》和《古墓丽影电影版》，后两部作品均明确将由真人出演，辅之以电脑图像合成的游戏场景再现，而《最终幻想》则是一部彻头彻尾的全三维CG动画电影，故此更显意义非凡。鉴于SQUARE与电影界的"近亲"关系，我们不妨来看看关于此片的一些资料：自97年1月《最终幻想VII》创造破开荒的单月销售270万份纪录以后，SQUARE创作部的坂口博信（即影片的导演）就已经



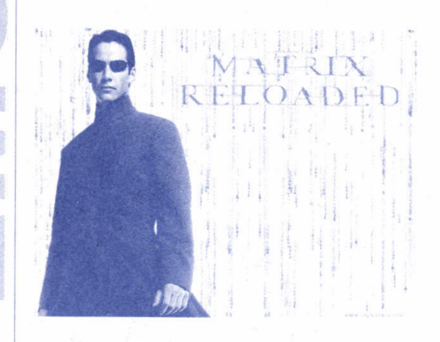


在酝酿电影版的拍摄事项了，之后该项目正式得到索尼董事长Norio Ohga 的批准，并落实了哥伦比亚影业公司作为投资7000 万美元的全球发行商的地位。SQUARE 为此从担任《铁达尼克号》和《阿波罗13 号》电脑特技制作的Digital Domain 公司网罗了15 名英才，并由创作《阿波罗13 号》的作家编剧，由亚历克·鲍德温，唐纳德·萨瑟兰和詹姆斯·伍兹等大牌角色配音，真可谓是游戏界与电影界的天作之合。这部影片的故事情节与游戏背景有些许类似，讲述了2065 年科学家们努力从外星人手中夺回地球，因而与人类军队的首领发生冲突，后者为了实现自己全球制霸的计划，研制使用一种不仅可以摧毁外星人而且可能毁灭地球的武器。在战争场景之余，还穿插着一段浪漫故事，一位战士被军人的职责和对一位美丽的女科学家的爱情之间的矛盾所困惑和折磨。自《玩具总动员》及其续集以全三维手法塑造卡通玩具的造型而开全三维电影的先河以来，我印象中《最终幻想电影版》将是第一部以全三维CG 动画来表现真人的作品，这是空前艰巨的任务，因为人类的肌肤和头发等细节包括面部情绪变化，都是极难用计算机来模拟的，即使是娴熟运用三维技术创造视觉奇迹的大导演斯皮尔伯格也曾无奈地说，他难以设想如何构造出真正令





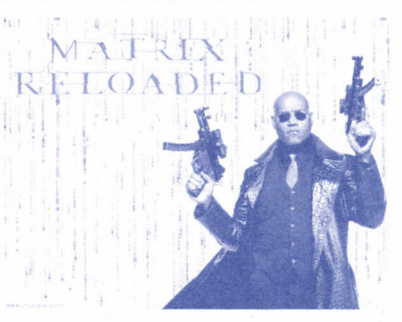
人信服的计算机合成人，而现在，位于火奴鲁鲁的《最终幻想》电影版开发总部的200多名艺术设计师就将尝试揭开电影史上崭新的一页了，这是多么令人兴奋激动的事啊。坂口博信称："我们有能力实现角色的完全拟真，但我认为并不需要完全拟真，去整个模拟真人电影，我们所孜孜以求的，是介于日本动画（包括游戏）和真人电影之间的效果，这种效果将是人类以前从未领受过的"。这部"游戏电影改编版"作品已经全然不同于过去的幼稚东东了，它将力求溶东方文化与西方文化、游戏艺术与电影艺术、动画风格，CG图像技术与真人电影拍摄手法于一炉，成为游戏与电影的互补与融合的一个极佳案例。



而电影中游戏化要素的体现，在《黑衣人》、《第五元素》等科幻作品中都曾有过表露，然而没有哪部作品能比《二十二世纪杀人网络Matrix》（又称《黑客帝国》）更能系统、透彻地反映出来了，在《Matrix》中除了极少数人以外，绝大多数人类都生活在一个虚幻迷失的世界Matrix中，他们看不到赖以"生存"的Matrix其实是心灵的枷锁、自由的桎梏，他们的思想为Matrix所羁绊，整日糟糟懂懂，这其实是传递出一个与游戏相一致的理念，即你所见到的所谓"现实"，其实是由电脑控制着的。那些影片中威风八面的电脑人和动物，像极了游戏中玩家所遭遇的敌人，



它们可以自由转换时空概念，可以刀枪不入，实际上它们正是一种思想、一种意念，一种电脑程序的系统。《Matrix》的整个故事构架在游戏领域可谓到处是注脚：这个电脑创造的梦境世界中，人们生活中的衣物、设备、武器等等都是从电脑上下载的程序；人类为自己的发明AI（人工智能）而欢呼和雀跃，却未料到随之而来的是与电脑对手一场浩大战争；科技出现了终极的异化－－人类不再从母亲那里获得生命，而是如同植物那样由电脑栽培出来，成长的过程受电脑"精确"地控制，最终目的只在于为电脑提供电源：成了一节电池，这一切都是科幻游戏所竭力表现的主题。可以肯定地说《Matrix》从游戏中汲取了灵感与创作素材，当然游戏追求的一个目标是脱离现实，越远越好，帮助玩家实现现实中无法实现的事情。《Matrix》的主题是打破虚幻，回归真实，崇尚理性，怀疑和否定感觉，然而在这个主题实现之前，类似于游戏的脱离现实场景却比比皆是：自由的Trinity，能够飞檐走壁；拥有自由潜能的幼童能使骨牌在空中飞舞，汤匙变弯变直；而最终获得自由的Neo，凝视飞来的子弹，竟能使之凝固在空中又纷纷落下......因此，随着《Matrix》的成功，我相信会有越来越多的制片商会找到游戏业界中（包括新近崛起的网络游戏）去积极寻找素材，促成





电影与游戏的进一步联姻。



电影与游戏的互补与融合，理应视之为未来不可违逆的潮流所趋，随着全数码电影的诞生，电影又拉近了与电脑制作技术的距离。想必在不久的将来，具有尖端水准的CG动画电影的重播将不会是一件麻烦的事，依托更先进的技术平台，我们也完全有理由去期待高交互性的影片的诞生，由观众坐在电影院中亲手改变主角的命运。与此同时，对于自由化和用户化理念的也使得游戏正在发生质的飞跃，网络游戏渐渐居于主流地位，使得电影中所强调的真正意义上的人性碰撞与冲突成其为现实；游戏也正在努力借鉴电影化的故事表述手法，电影化的台词，电影化的视点切换（例如DC大片《莎木》）......一些新平台的崛起，例如PS2，就以DVD载体的形式实现了游戏与电影的初步一体化，相信更上一层楼也不会是什么难事；而X－BOX等信息家电更是雄心勃勃地要把电影资源整合入自己的"dotNET"计划中去，实现基于游戏平台的视频点播。我们有充分的依据可以确信：在不久的将来电影与游戏的界限会变得日趋模糊，二者在保留自身的独立特性的同时，会朝着互补与融合的美妙前景而继续探索的。相信届时作为一个影迷而言，将能够体验到许多前所未有的新鲜感受，而作一个玩家而言，亦将欣喜地伴随着自己所钟爱的游戏步入一个成熟阶段。





文：LR

GBA　SP发售至今也有几个年头了，一些粗心玩家手中的SP主机是不是已经伤痕累累了呢？大家看着自己的心爱的主机变成这个样子是不是后悔没有保存好自己的爱机呢？不要着急，大家都知道手机可以通过换壳来达到脱胎换骨的效果吧，那我们的SP主机可不可以呢？当然可以咯！留心下就会发现现在很多游戏店里都有卖SP主机的专用换壳周边的，各种颜色比较齐全甚至还有限定版主机的外壳呢。价格方面也不是很贵，40大元一般就能搞定。如果您换了个限定版的外壳不知情的还以为您又买了部限定版主机而引来众多羡慕的目光呢（其实厂家出的限定版主机也不过是换了个壳而已，其它部分并没有大的变化，和我们的也差不太多拉）。怎样？大家是否心动了呢？赶紧去游戏店挑一款自己喜欢的外壳，然后有由偶来教给大家如何安全快速的安装吧！

首先要说明下安装前注意事项。

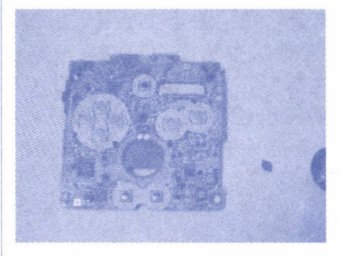


第一点就是要确认买回来的产品里面的零部件是齐全和完整部件或零件有损的话要赶紧找游戏店的BOSS换，否则会对以后的安装造成很多不必要的麻烦。一般产品包里的部件包括主机壳4片，中间的排线1片，按键9个，弹簧2个，中轴两边的胶垫2个，橡胶垫5个，按键橡胶垫4个，铁销2个，方型螺母一枚（后电池盖），屏幕板一块（如果原



来的保存的不错的话可以接着用原来的，毕竟是原装的嘛），扬声器纸垫1个，卡带挡板1个，贴纸3张。另外由于SP主机的螺丝是特制的所以产品包里还会付赠2把专用螺丝刀（Y型和十字各一把），不过由于是付送的DD可能不太好用，有条件的可以找一把更好的用，这样安装起来会容易不少。部件基本上就是这些（有的限定版外壳可能会带有其它零件）。在这里写出来方便大家查对。

第二点就是要准备些其它的小道具以方便安装，比如小刀，不干胶，钉子等。最好还要准备几个小塑料袋，可以把卸下的螺丝分开放进去，等安装的时候也比较好找，也可以防止乱丢乱放把螺丝弄丢了（丢失的话可就不好办了，毕竟是专用螺丝哦！所以提醒大家一定要小心）。



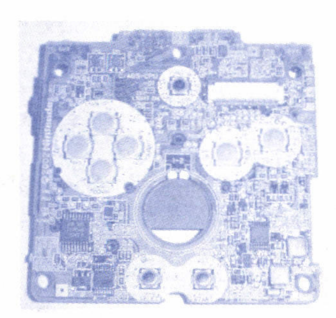
第三点，如果大家在安装过程中遇到实在不明白的地方请不要盲目尝试，GBA毕竟是很精密和娇贵的DD，万一弄坏了就得不偿失咯。大家可以去找有经验的游戏店BOSS让他们指导大家进行安装。我第一次安装就是在BOSS的帮助下完成的（我们那的BOSS心肠很好的哦））。

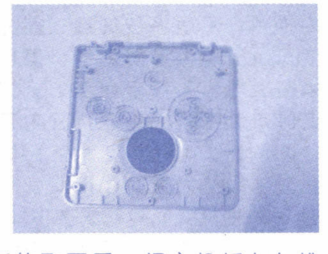
最后要说明的是本文只是为一些想换壳而又缺乏经验的新手们提供一点帮助，高手看了清么见笑。另外年纪较小的玩家最好不要轻易尝试，如果在安装过程中造成机器损坏，本人概不负责。

全部准备就绪后找一个稍微宽畅的地方就可以进行安装操作了。

首先来明确下操作步骤：拆旧壳——安装卡带铁挡板—

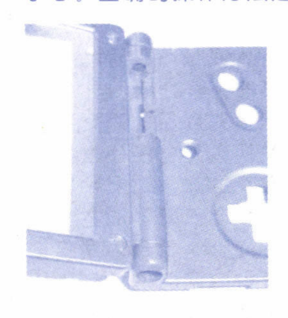
—R，L 键安装——中间转动轴安装——排线连接及显视屏的安装——装按键——安装固定主机板和后盖——最后贴纸；





主要流程就是这样了，当然这只是主要步骤，实际安装的话就要更复杂些咯。下面我就来说下每一步的要点和注意事项吧。

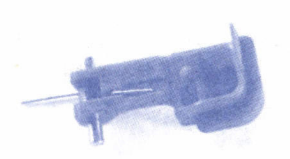
拆机比较简单，将上下的螺丝一一卸下即可，显视屏的螺丝由5 个橡皮垫盖住，这时可以用事先准备好的小刀挑出来（不要弄坏胶垫），螺丝就露出来了。另外在拆主机板时要格外小心，主板的螺丝拆下后不要用力拉动主机板，因为主机板和显视屏是由一组排线相连的，用力扯的话很容易造成排线损坏，所以一定要小心。正确的操作方法是，将主机板的取下后，把主机板上与排线相连接的卡子往上推就可以将排线与主机板分开了。中间转动轴的拆卸时注意在推卡子的时候不要太用力，另外要注意的是卡子有黑头和白头两种颜色，黑头要插在左边，白头插右边，大家在安装时可不要弄错哦。拆卸部分主要就是这么几点要注意的，其它也没什么了，只要记住拆的时候小心一点就好。

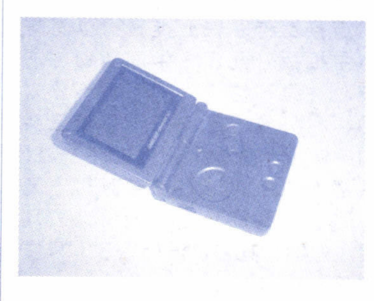


对于卡带铁档板和RL 键的安装大家可以参照原机上的样

子进行。这里要注意的是安装卡带挡板时不要碰到里面的电子元件以防对机器造成损害。

卡带档板和RL键装好后就不用管它们咯。接下来要安装中间的转动轴，把外壳翻开后，保持张开的角度，将卡子与里面的卡槽对好后插入即可。插不进去的时候不要硬推哦，多试几次就可以了。装好后可以试试转动是否灵活。转动轴安装好后就要进行比较关键的显示屏及主机板的安装了，因为液晶屏和主机板都是比较精密的东西所以安装时一定要格外小心仔细。首先要将屏幕的排线穿过外壳的小槽然后将其推入主板的槽内卡住，然后将按键装入盖上盖后拧上螺丝。这一步完成后就可以安装固定屏幕了，屏幕固定好后盖上盖，接着固定主板盖上后盖，拧紧螺丝。到这里基本安装就算完成了。大家这时可以把电池装入打开电源开关试试机器是否正常。一切OK的话即可将电池盖合上并拧上螺丝。另外屏幕5个外型螺丝上的胶垫大家可以用双面胶粘好。最后将贴纸粘好，我门的SP主机就算翻新成功了（一些黑心的JS也是用这种手法将低价收来的旧机翻新拿去卖的）。





大家看着自己动手安装好的崭新的SP主机是不是很有满足的感觉呢？不过换壳随然能使主机达到翻新的效果，但平时注意保护自己新爱的主机才是正道哦，希望大家能真正爱护自己的主机。最后还是要提醒大家拆主机是要冒很大风险的，大家在拆卸及安装过程中一定要小心谨慎，否则后悔也来不及了哦。

天籁之音

秋天到了（其实早到了－－），北京天天刮大风，弄的天天不敢出家门，所以在家里一戳天天闲的无聊死……又开始废话了，还是说说上期的一些问题。上期排版有些地方错误，比如缺字、错字、图位置不对，这些都是我工作上的失误，感谢wusuowei同学及时提出，这次不会再犯错误啦，大家监督哦~



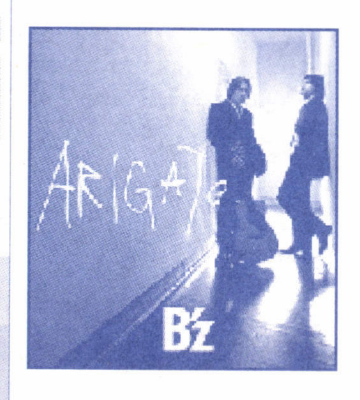
上次答应大家要把《ANGELUS－アンジェラス－》的Single送出的，现在就送！这是8月11日发售的一张Single，作为日本小学馆连载的TV动画《犬夜叉》的OP当然不能随便的唱唱（犬夜叉TV版动画已经连载完毕，全167话，漫画继续连载），岛谷ひとみ（岛谷瞳）的唱功的确没的说，她是继2002年日本乐坛注目度NO．1的19岁新人女歌手中岛美嘉之后，又一位相当引人注目的女新人突围而出，曾经以一曲《亚麻色头发的少女》令她红遍日本的大街小巷，岛谷ひとみ除了借此曲成功上位，令唱片大卖外，她还在日本掀起了一种社会现象。日本杂志《女性SEVEN》还以专题探讨她的《亚麻色头发的少女》能有助亲子之间关系。在访问过多







位主妇后，得知一向欠缺沟通的母子们得以靠《亚麻色头发的少女》一曲产生共同话题，母亲们往卡拉 OK 也能与子女齐唱此曲，成功将代沟问题缓和，教人领悟到翻唱文化确实不容小观。这张 Single 除了 "ANGELUS－アンジェラス－" (ANGELUS－祈祷之钟－) 外还有一首 "Z!Z!Z!-Zip!Zap!Zipangu!" 是为04年日本奥运栏目所演唱的主题曲，也非常的不错。9 月1 日岛谷ひとみ发售了她的第4张Album《追忆+LOVE LETTER》，其中包括了为机器猫所演唱的歌曲，以及 "ANGELUS－アンジェラス－" Single 里的2首歌曲、最新创作的 "追忆+LOVE LETTER" (超级喜欢这首) 等等。此外她还参与了动画片《机器猫》的配音，又当歌手又当声优，佩服！这张Album分为CD初回版（左）和豪华DVD付PECIAL EDITION（期间限定生产盘）版（右），分别售价3059日圆和3900日圆。DVD里包括了8个MV，如果你是Fans的话绝对不能错过。入手准备中。



9 月份初的时候连续3张Single冲击出来，当然他们是最显眼的。首先是B'z的最新Single《ARIGATO》。日本最火的男生组合在04年终于出了第2张Single，第1张则是在5月5日发售的《BANZAI》，译名为 "万岁"。这张新的Single则译名为 "谢谢" 或者 "感谢" 都可以（个人理解，呵呵），虽然说是最火的组合，但是唱法依

旧和以前没有太多区别，所以没有太抢眼的元素，不过还是值得一听（第一次听可能很多人会没有感觉，多听就好啦~），如果你没听过B'z这个组合，那就需要复习下了，他们为柯南还演唱过OP与剧场版的歌曲。他们最早的一张Single是88年9月21日的《だからその手を离して》，而第1张Album居然也是在88年9月21日……名字叫《B'z》. 不敢想像，88年就出道，并且发行了第1张Single和Album，实在是非常的强！同时Sowelu也在9月1日发售了她为《钢之炼金术师》演唱的ED4，也是这部动画的最后一个ED，《钢炼》只有52话（也够长的了），现在已经到了49话，即将连载完毕。而这首歌曲《I Will……》也是相当不错的，嗓音浑厚，听一遍虽然不是很上耳，但是多听就能体会到那种说不出的感觉。推荐给你，想信你一定喜欢！是钢炼Fans就一定要听！松隆子（松たか子），听到这个名字非常久违了，在下非常喜欢的一位歌手，超级喜欢！因为2004年她没有出过任何Single和Album，除了一张她在2003年11月的演唱会的CD+DVD就没有了。忙于话剧与舞台剧的她终于回来了！发售了她在04年的第1张Single《时の舟》，歌曲改变了风格，连封面都跟以前的不一样，成熟了许多，看过了她2003年的演唱会后再看2001年的，真是变化太大了，瘦了许多，唱









功更优秀了！忙完日剧、舞台剧后，松隆子在2003年11月正式回归乐坛，踏上舞台举行21场日本全国巡回演唱会《Second Wave》。虽然松隆子已有两年没有开个唱，献唱“真正的心情”等二十多首歌曲时水准依然。两年没有在演唱会舞台上的她与歌迷会面之外，更即席在台上表现了弹奏乐器方面的才华，松隆子除了以钢琴自弹自唱外，又玩手风琴等乐器。松隆子第二度的巡回演唱会，在充满欧洲风情的舞台上，跳脱戏剧角色下的松隆子在音乐舞台上的迷人魅力浑然天成，知性优雅却又不失可爱俏皮，与默契十足的乐手伙伴们将“真心情”、“吻上明天”、“爱恋的人”、“幸运草”等22首歌曲重新诠释，与你现场交换音乐心情。一如松隆子个人散发的透明自然风，松隆子的演唱会也不以耍噱头取胜，而是以音乐和歌迷分享她心情的点点滴滴。唱情歌时，松隆子以独树一格宛如带着柔焦过后的声音表情，透过大量近距离镜头的传达，没有剧情的铺垫，却同样让人感觉到有如日剧女主角让人纠心的情绪。而在演唱的过程中，松たか子也会不时和歌迷分享心情，像是“Hello Goodbye”这首松隆子第一次进录音室录唱的歌曲，虽然不是第一次发行的单曲，但对松隆子而言，这才是她的出道单曲，对她的意义重大；而在面对NHK音乐厅这个松隆子首度举行演唱会的场地时，也让松隆子回想起小时候第一次到这里看松田圣子演唱的兴奋心情！即便是在充满优雅气质的演唱会过程中，曾任红白大赛主





持工作的松隆子炒热现场气氛的仍是一流！时而松隆子会用各种姿势与有趣的话语带动歌迷打拍子，和乐手们会心的做出可爱的小动作，或是搞笑的以舞台剧表演方式在歌曲中念一段口白！与之所至，松隆子还会对台下歌迷指著自己说："我是你的松隆子"令现场情绪为之疯狂！此外，松隆子除了再现上次演唱会上颇受好评的钢琴自弹自唱外，还现场玩起钢琴、口风琴、铃鼓等乐器，并在只有吉他与萨克斯风的伴奏下来一段原音重现，展现松隆子多才多艺的音乐才华！看看上面两张松隆子的图，03年演唱会的时候是不是和她现在的样子有了些变化呢^^



9月初的一阵风刮过后又恢复了平静，到了15号的时候三枝夕夏带着她的又一张Single出现了。继上个月发售的Single后9月再出一张《笑颜でいようよ》，本张Single没有上一张的好听（个人认为），而且带DVD特典，包括了一些映像之类的，PV在下也看过了，稍微好一些吧，GIZA的歌手拍出的MV都是一个样子，总是在一个场景里不动，缺少创意。Single出了就听听吧，10月13日三枝夕夏还要出一张Single，3个月3连发，这个有点过……

本期Bonus Track：ANGELUS－アンジェラス－TV Size－

本月其它Single与Album：

- 岛谷ひとみ9月1日发售Album《追忆+LOVE LETTER》。
- 宇多田ヒカル9月8日发售日版Album《EXODUS》。
- 山本领平9月8日发售Single《Take Over》。



· 中岛美嘉9月15日发售Single《胧月夜～祈り》。

· 竹井诗之里9月15日发售Album《My Favorite Things》。

· M-Flo 9月15日发售Album《ASTROMANTIC CHARM SCHOOL》。

· Do As Infinity 9月23日发售Album《Do The B-side》（初回生产限定盘）。

新闻：

· 浜崎あゆみ（浜崎步）将于9月29日发售Single《CAROLS》。

· 滴草由实将于9月29日发售她个人的第5张单曲《Missing You》。

· 宇多田ヒカル（宇多田光）以艺名"Utada"进军美国乐坛，预定10月5日在美国发售US版Album《EXODUS》。

· 岸本早未第6张Single《Dessert Days》10月6日发售。

· 平井坚新Single《思いがかさなるその前に…》预定10月6日发售。

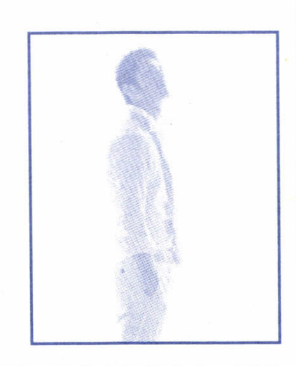
· 小松未步新Single《I ～谁か…》预定10月20日发售，Garnet Crow的2位艺术家再次担当了重任，编曲的工作继续是古井弘人和冈本仁志来担任。

· 岸本早未预定11月3日发售第7张新Single（题目未定）。

· 爱内里菜《里菜祭り 2004》DVD原定于10月27日发售的DVD延期到11月3日发售。

· Garnet Crow的Single《忘れ咲き》推迟发售日，预定10月发售推迟到11月17日。

歌手介绍



平井坚 –Ken Hirai–

生日：1972年1月17日
籍贯：大阪（三重县）
血型：A
体重：70kg
身高：183cm
喜欢的艺人：DONNY HATHAWAY

以单曲《乐园》、《Why》同时进入日本公信榜十大，而且在一片R&B女声当道之下打出亮眼成绩的平井坚，以其浓郁细腻、情感丰润的歌喉，以超级黑马之姿在歌坛上大放光芒！足见这个R&B新天王的封号是非他莫属的！其实平井坚早在1993年就因参加歌唱的选秀大赛出道，虽然之后并没有因此一炮而红，但是稳扎稳打的坚强实力，让他在奋斗5年后的今天得到如此丰硕的成果！

很多人都认为在日本能将R&B曲风的精髓诠释地恰到好处的歌手，如果没有像是混血儿之类的先天条件，要不就是有在国外待过一些时日等的地利因素。看平井坚的外型，就因为轮廓深、长得太不像日本人而闹过许多笑话。不仅外型被比喻是男生版的“茱莉亚罗伯兹”，还曾因为自己理成平头的样子，被出租车司机误认是在风月场所专拉皮条的外国皮条客。可是这位日本R&B新天王，却是个道道地地纯正的日本大阪男儿。

平井坚三、四岁时就会拿着小黄瓜当麦克风，学电视机里的松田圣子唱歌，不过当时却没有任何人称赞他，甚至连学校的老师都给平井坚很低的歌唱分数，可是平井坚却不服输地坚信自己绝对有唱歌的天份！中学时代因为相当喜爱南方之星的桑田佳佑，



不但加入了他们的歌迷俱乐部，还模仿南方之星组成一个叫做“yaya”的乐团喔。到了大学时期参加社团，因为太喜欢南方之星的歌曲，而想把自己的声音变成像桑田佳佑般沙哑有磁性，竟然在喝了酒之后跑到河边大吼大叫把声音叫哑！可是没想到恢复后仍然是原本的声音，平井坚说，到这里他只好梦醒，承认自己的声音就是这副德性，他要用上天给他的歌声唱下去。

在日本横滨大学经济学系学习时期，平井坚开始在西新宿的club里展开他打工的生涯。虽然只是当服务生，但常常还得兼任歌手在现场唱歌。喜欢唱老歌跟爵士的他，有时还会被酒醉的客人要求献唱演歌。或许是平井坚本身对于音乐的喜好，又崇拜歌手史提夫汪达、Donny Hathaway等R&B、灵魂乐的大师，再加上关西人天生的爽朗豪迈性格，让他唱出的歌曲就像顷泻所有灵魂深处的感情，让人折服。

平井坚95年的出道单曲《Precious Junk》成为富士电视台《奇迹餐厅》的主题曲之后，自己后来也曾参加戏剧的演出。在艺能界人缘还不错的平井坚，于年初时推出的单曲《乐园》便曾获日本人气女优江角真纪子的大力赞赏，因而自愿替平井坚的《乐园》背书，主动要求担任电视广告里的女主角。另外，喜欢交朋友的他在一次赏花的时候跟Spitzz主唱草野正宗偶然相遇之后，常常就相约去唱卡拉OK，还到彼此的演唱会里去相互打气，真可说是英雄惜英雄啊。

刚刚发行最新单曲《KISS OF LIFE》的平井坚，虽然能轻而易举地用歌曲抓住恋爱的微妙感觉，但平井坚却不觉得自己受到女性的欢迎，在成名之后走到哪儿都会引起骚动，他觉得只是因为工作的关系，如果撇开这个部份的话，他应该是个没人要的男生吧，看来平井坚实在是太小看自己的魅力了！

Single	发售日
Precious Junk	1995年5月13日
片方すつのイヤフオン	1995年6月21日
横顔	1995年11月22日
ドシヤブリ	1996年8月21日
Stay With Me	1996年11月1日
Heat Up	1997年7月21日
Love Love Love	1998年5月31日
乐园	2000年1月19日
Why	2000年5月10日
LOVE OR LUST	2000年10月18日
Evev If 期间限定シングル (Millennium Winter Special Edition)	2000年12月6日
Miracles	2001年2月15日
KISS OF LIFE	2001年5月16日
Missin' You ～It Will Break My Heart～	2002年1月30日
Strawberry Sex	2002年5月22日
大きな古时计	2002年8月28日
Ring	2002年11月7日
LIFE is...～Another Story～	2003年5月8日
Style	2003年7月30日
瞳をとじて	2004年4月28日
キミはともだち	2004年5月19日
思いがかさなるその前に…	2004年10月6日

Album	发售日
un-balanced	1995年7月7日
Stare At	1996年12月1日
Ken Hirai Films Vol.1	1996年12月1日
The Changing Same	2000年6月21日
Ken Hirai Films Vol.2	2000年6月21日
Gaining Through Losing	2001年7月4日
Ken Hirai Films Vol.3	2001年7月4日
Kh re-mixed up 1	2001年11月28日
Ken Hirai Films Vol.4 "LIVE TOUR 2001 Gaining Through Losing At The BUDOKAN"	2002年1月30日
LIFE Is…	2003年1月22日
Ken's Bar	2003年12月10日

LIVE TOUR	举办日
初の全国ホール《TOURKen Hirai LIVE TOUR 2001 Gaining Through Losing》スタート	2001年8月7日
Ken Hirai LIVE TOUR 2003 LIFE is	2003年4月15日
Ken's Bar 5周年企画 Ken Hirai Presents Ken's Bar 5th Anniversary Special Vol.1	2003年7月7日
Ken Hirai Presents Ken's Bar 5th Anniversary Special Vol.2	2003年12月22日



[Emu 工具]
java.zip
FGCHhack 作品
模拟器

[天籁之音]
ARIGATO
Bonus Track
I Will…
时の舟
笑颜でいようよ
ANGELUS－アンジェラス－

[系之谱]
GBA_1214 – Oriental Blue – Ao no Tengai.zip
PCE_天外魔境电电传.rar
SFC_tengai makyou zero (j) [!].zip
PCE_far east of eden – ziria (j)
far east of eden – ziria (j).exe
NeoGeo_天外魔境真传
kabukikl.zip
PCE_far east of eden – fun kabuki den (j)
far east of eden – fun kabuki den (j).exe
PCE_far east of eden ii – manji maru (j)
far east of eden ii – manji maru (j).exe

[游戏]
隐藏人

[攻城略地]
007 金眼睛.zip

[Gba 新作]
召唤之夜－铸剑物语 2.zip
马里奥弹珠台.zip
诺马职业钓鱼.zip
热血棒球.zip
海底总动员－连续冒险.zip
爆裂鼻毛真拳－热斗爆裂大战.zip
龙珠 Z－布欧的愤怒.zip
口袋妖怪－祖母绿.zip
守护英雄 A.zip
星球大战三部曲－学徒的原力.zip
高球小子－飞吧！胜利的微笑！！.zip
大家的将棋.zip

[汉化游戏]
逆转裁判第四章完全汉化版.rar
人鱼之心千岛汉化版.rar
我们的太阳全文本汉化版.rar
合金之枪简体汉化版.zip
马里奥赛车汉化测试版.zip

[怀旧社区]
MD 幽游白书.zip
rpg
Fc

NEOGEO
侍魂零 SPECIAL




NINTENDO DS™
NDS就快发售了，NDS的模拟器
也出来了，也许随着游戏的发售，
Rom很快就能被Dump出来了，YYing~
Nintendo Insider

光盘内容介绍

WWW.EMUTIME.COM

VOL.29

本月Gba新作

爆裂鼻毛真拳—热斗爆裂大战



大家的将棋

高球小子—飞吧！胜利的微笑！！

海底总动员—连续冒险



口袋妖怪—祖母绿

龙珠Z—布欧的愤怒



马里奥弹珠台



诺马职业钓鱼



热血棒球

守护英雄A

星球大战三部曲—学徒的原力

召唤之夜—铸剑物语2

NEOGEO游戏

侍魂零SPECIAL



系之谱

天外魔境系列游戏



隐藏人的隐世宝藏

宇宙巡航机世纪



怀旧社区

MD幽游白书

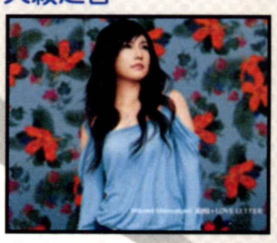
家用机经典RPG游戏

攻城略地

007金眼睛



天籁之音



文章配套工具

WWW.模拟时代.COM



ISBN 7-88833-431-8

9 787888 334311

模拟时代.com VOL.29
ISBN 7-88833-431-8
吉林音像出版社 出版

光盘定价：人民币10元

手册随同光盘赠送，需配合光盘一同使用并发售